ISSN 0989-5450

AMIGA NEWS

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

HARLEQUIN & TV. PAINT

TESTS:

DELUXE PAINT IV
IMAGINE V 1.1
EMULATEUR ST
PAGESETTER II
WORDWORTH
DKB TRACE
GENLOCK GST 2500

SPECIALS:

DOSSIER COMMS
MONTAGE MODEM
NUMERIS
LA SOLUTION SYQUEST

M 4584 - 40 - 25,00 F

NOVEMBRE 1991 No. 40
Suisse 7.80 FS, Belgique 185FB, Canada $5.75

GVP HD 500

VOTRE 500 EST UNE MACHINE PLEINE DE PROMESSES : INFOGRAPHIE, SON, VIDÉO, P.A.O., 3D ... HÉLAS, L'ÉQUIPEMENT D'ORIGINE EST LOIN DE VOUS PERMETTRE D'EXPRIMER VOTRE PASSION.

HD 500 de GVP, c'est "l'extension création" à la mesure de vos ambitions. Jusqu'à 8 méga-octets de Ram rapide pour exploiter à fond vos programmes et profiter du multitâche. Un disque dur SCSI Low Profile de 52 ou 105 méga-octets pour tout avoir à portée d'un clic de souris : logiciels, données, compilateur ...

Au coeur du contrôleur autoboot SCSI by GVP, le D.P.R.C. (Dual Port Ram Controler) développe toute la puissance D.M.A. et permet des vitesses de transfert supérieures à 3 Mo par seconde.

Mais son superbe carénage "Design 500" cache encore d'autres équipements : connecteur SCSI externe pour piloter 6 autres unités SCSI, mini-slot interne pour extensions futures et "Game Switch" pour protéger vos données des virus.

HD 500 est livré formaté, avec documentation et logiciels de configuration en français ...

C'est un GVP.

NOUVEAU

En exclusivité pour le HD 500.

- Carte d'émulation PC/AT 286 format MiniSLOT HD 500*.
- COMBO 500 option 68030 cadencé à 40 Mhz pour HD 500*.

* Disponible fin décembre 1991.

GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

Distributeur exclusif GVP pour la France :
14, Avenue HERTZ ● EUROPARC ● 33600 PESSAC
Tel : (16) 56 363 441 ● Fax : (16) 56 362 846

Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc. HD 500, COMBO 500, MiniSLOT et GVP sont des marques déposées de Great Valley Products Inc. Photos et caractéristiques non contractuelles.

"Je n'ai pas acheté un Amiga© pour faire de la Mise en Page!"

"C'est pour cette raison que j'ai si vite adopté PAGESETTER 2 *de GOLD DISK. Sans PostScript, sans laser, avec une simple imprimante à jet d'encre ou matricielle, je produis vite et bien tous les "docs" dont j'ai besoin, du C.V. au rapport de stage. J'édite même* AMIGAZ! *, la newsletter de mon club. Grâce aux fontes Compugraphic, j'ai un bon choix de polices et un résultat aussi impeccable sur le papier qu'à l'écran. Pour moi, l'Amiga, c'est le graphisme; Pagesetter me permet d'inclure directement mes dessins dans mes textes. De là à penser que l'Amiga a des talents cachés...".*

990Frs

Jusqu'au 31 décembre 1991, les possesseurs de PageSetter 1 ou PageSetter 2 en version anglaise peuvent bénéficier auprès de **CIS** de conditions de remise à niveau très avantageuses. Téléphonez immédiatement au : **(16) 56 363 441.**

PAGESETTER 2

V.F Par CIS

Compugraphic, PageSetter, Amiga et PostScript sont des marques déposées respectivement par AGFA Compugraphics, GOLD DISK Inc, Commodore-Amiga Inc et ADOBE.
Caractéristiques et prix non contractuels et modifiables sans préavis.

CIS

Les logiciels *GOLD DISK* sont distribués en France exclusivement par **CIS**
14, Avenue HERTZ • Europarc
33600 PESSAC • France
Tel : (16) 56 363 441
Fax : (16) 56 362 846

PAGESETTER

Caractéristiques :

- Permet de panacher les formats dans un même document; chaque page est indépendante (taille maxi : 21.5 x 35.5).
- 4 rapports de grossissement de page. Fonctions de règle magnétique, de colonnage et d'habillage automatique.
- Exploite les polices AGFA Compugraphics (plus de 150 polices disponibles) du corps 1 à 127.
- Effets de texte : gras, italique, souligné, ombré, exposant.
- Contrôle précis de l'interligne, de l'approche et de la justification.
- Importe les fichiers des principaux traitements de textes Amiga : Transcript, Textcraft, WordPerfect, ASCii.
- Importe les dessins réalisés avec Professional Draw de *GOLD DISK*.
- Importe les fichiers Bitmap au format IFF (Deluxe Paint, DIGI-VIEW) et convertit les données couleur en valeurs de gris.
- Outils graphiques intégrés : trames, filets, motifs de remplissage, polygones et cercles.
- Configuration minimum : un Amiga équipé de 1 Mo de RAM et d'un lecteur de disquettes. Fonctionne sous les WorkBench 1.3 et 2.0.
- Exploite dans leur résolution maximale toutes les imprimantes accessibles par Preferences : matricielles, jet d'encre, Bubble Jet, Laserjet...

AGFA CompugraphicS cg™

GOLD DISK

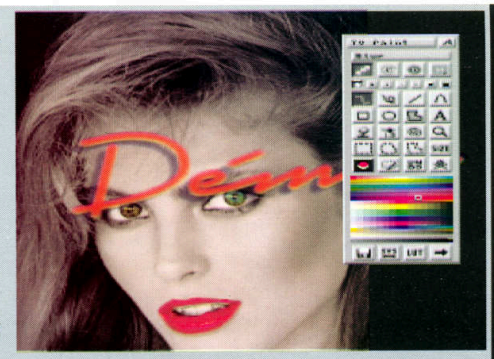
Avancée

L'Amiga à Grande Vitesse

Tél: (1) 43.35.30.18 Fax: (1) 43.20.24.48

27, rue Saint Yves - 75014 PARIS

Décuplez les possibilités de votre Amiga, avec ces cartes graphiques hautes résolutions (768*580). supportant Flicker-Fixer et genlocks Double Transparence (Genlock + Ecran Amiga) Trois Logiciels Fournis TVPaint en option REAL 3D Direct bientôt



AVidéo 12
2490 F

Pour A500, A2000,A3000

AVidéo 24
4490 F

Pour A2000,A3000

ARCHOS "Leader de l'image interactive téléchargée"
Distribution Exclusive

SpaceArt VD 2001
13500 F HT

TVPaint-VD2001
8000 F HT

Fusion Forty
18980 F HT(avec 4 Mo)

DigiTiger II
2950 TTC

Lecteurs CD ROM
6500 F - 5900 F - 4000 F

Version 1.4

REAL 3D
Images de Synthèse
"We are making waves"

REAL 3D	1500 F
REAL 3D PRO	4400 F

Beaucoup d'autres choses >>>>>>>

Vente aux revendeurs exclusivement - Liste sur demande
Particuliers, vous pouvez trouver nos produits chez de nombreux revendeurs.

Cette page a été entièrement réalisé sur Amiga avec:
Publishing Partner Master 2.1, DeluxePaintIII, The Art Department Pro, Real3D, MSH, Prowrite.

SOMMAIRE

News 6
Tests logiciels
- TV Paint 12
- Deluxe Paint IV 14
- Imagine 22
- PageSetter II 34
- Wordworth 42

Tests hardware
- Carte Harlequin 12
- Syquest 88Mo 19
- Emulateur ST Medusa 32

A-News Video
- Genlock GST 2500 16
- Elan Performer 17

Education 40
- Denver
- Carmen Sandiego

Spécial Comms
- Le Coin des RTC 45
- Numeris et Amiga (2) 46
- Modems Haute Vitesse 48

Montage
- Un modem 50

Programation
- Unicode 38
- Serie GFA 54

Domaine Public
- Post, un interpreteur Postscript 52
- Domaine Grand Public 58
- DKB Trace 28

Courrier 62
Les Petites Annonces 67
Les clubs et l'abonnement 68

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,** SARL au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication :
Bruce Lepper
Assistants de rédaction:
Michel Castel, Nicole Saunier
Secrétaire de direction:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:
Dominique Bonin, Gilles Bourdin, Patrick Conconi, David Coronat, Bernard Dubois, Fabrice Duhoux, Jean-Luc Faubert, Jean Gaillat, Leon Guilbirds, Frédéric LaBaltan, Eric Laffont, Pierre-Philippe Launay, Xavier Leclercq, Malika, Fabrice Neyret, Jérôme Pagès, Christian Sager, et l'équipe d'Hermès Diffusion.

COPYRIGHT NewsEdition 1991
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de CommodoreAmiga

EDITO

Il n'y a pas que dans la mécanique que les rondelles jouent un rôle important. Ce mois-ci un collaborateur d'***AmigaNews*** a branché un disque dur externe sur son Amiga 2000. Il ignorait qu'à l'intérieur du boîtier du disque dur se promenait une rondelle qui n'était pas à sa place, c'est à dire sur une des quatre petites vis qui fixent le corps du disque dur sur le boîtier.

Très vite, la catastrophe arriva. La rondelle toucha les circuits situés sous le disque dur, créant un court-circuit qui le souda littéralement sur place, une opération accompagnée d'effets spéciaux de son, lumière et d'un parfum qui fut le seul vraiment remarquable à l'extérieur du boîtier.

Mais avant même que le nez de l'opérateur n'eût commencé à tiquer, il était déjà trop tard: le disque dur Quantum LPS 52Mo était définitivement brûlé, et la surchage de courant, passant par le pont-rondelle, se propageait dans la machine, abîmant et en certains cas détruisant sur son chemin la carte contrôleur ICD 2000; le disque dur Maxtor 250Mo qui était monté directement sur la carte; une carte passerelle XT; une carte VGA (qui se couvrit de cloques); et un disque dur Quantum AT 40Mo qui était contrôlé par une carte accélératrice GVP 3001. Cette dernière cessa de marcher pendant un moment mais se remit miraculeusement de l'incident peu de temps après. Inutile de vous dire que la perte des données, en grande partie non-sauvegardées, fut énorme.

L'Amiga lui-même continua de fonctionner, avec toutefois un affichage double à l'écran. Et malheureusement l'alimentation put continuer, elle aussi, de fonctionner normalement, tout en faisant fondre des circuits. Qui a parlé de grille-pain?

Alors, gare aux rondelles !

NOTRE COUVERTURE

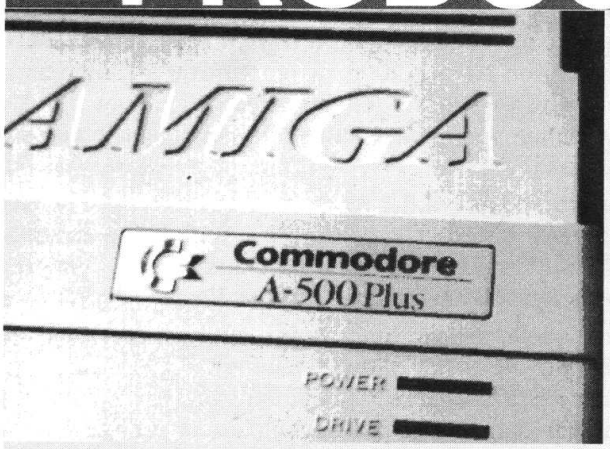
Montage de photos d'écrans affichés par la carte **Harlequin** avec ***TVPaint,*** le logiciel de dessin de **Tecsoft..** Le soldat est une image 3-D créée avec Sculpt 4D par **Frédéric Boullier**.

Le montage a été scanné par Sharp JX100 en 18-bits à 200 dpi; et le fichier de 2Mo est mis en page avec ***Professional Page***. D'après **CIS,** la nouvelle version 2.1 de ce logiciel aurait une affichage bien plus rapide des fonts Compugraphic, grâce au système "Bullet".

INDEX DES ANNONCEURS

ATILLA	63	JESSICO	31
AVANCEE	4	JMD 36-15	49
BAB MICRO	69	MEDIATEL	33
BUS PLUS	27	MEGAVISION	29
CCM	53	PHOENIX	57
CIS	2-3-72	SEREL	61
DUCHET	11	S2P	21
ESAT	9	VOTRE SPECIALISTE	61
FBI	66	TRINOLOGY	15
FREE DISTRIBUTION	51	VOLUMM	70-71
INFOLOGS	67	VOXEL	41

500 PLUS VGA = PRODUCTIVITY



*L'**Amiga 500 Plus** est bien arrivé dans les magasins, même si certains revendeurs se plaignent de ne pas pouvoir s'approvisionner. Et les premiers périphériques commencent déjà à paraître, Bus Plus espérant montrer en "première mondiale" l'extension mémoire **M502** de **MicroBotics** à une expo "Micro & Co" à Paris. Cette extension est compatible avec l'A501 Plus de Commodore: c'est à dire qu'il comporte 1Mo de RAM et s'insère sous la trappe ventrale de l'A500 Plus.*

Il n'a pas d'horloge (une horloge se trouve en standard sur la carte mère de l'A500) et pas d'interrupteur (le RAM ventrale est toujours aperçue comme RAM "chip" par l'A501, et pas comme RAM "fast").

Il est encore trop tôt pour se prononcer sur la compatibilité de l'A500 Plus avec les périphériques existant pour l'A500, mais elle semble bonne. D'après Commodore France, tous les périphériques de chez Commodore fonctionneraient sans problème.

Commodore confirme que l'utilisation du mode "Productivity" est possible à condition d'avoir un moniteur VGA ou multisync branché sur la sortie vidéo standard de l'A500 Plus. Evitez donc d'acheter un moniteur standard Amiga si vous comptez utiliser ce mode. Rappelons que le mode Productivity permet de travailler en haute résolution sans scintillement, avec toutefois une limitation de quatre couleurs à l'écran.

L'Amiga 500 Plus en utilisation pro?

Le mode Productivity est une solution bien intéressante pour ceux qui veulent faire de la PAO sans trop d'investissement, surtout en vue de la capacité de 2Mo de RAM chip et de la disponibilité d'un nombre de plus en plus important de produits visant à augmenter la puissance du 500.

GVP annonce deux produits pour le mini-slot de son HD-500 (voir encadré)

La société **MicroPunch** vient d'annoncer l'importation exclusive en France de la gamme de cartes accélératrices **Hurricane** (voir plus loin) pour Amiga 500, et la société **Bus Plus** commercialise la gamme **VXL-30** de MicroBotics. Tous deux ont l'avantage d'être multi-machine (vous pouvez les installer dans un A2000) et de monter jusqu'à 50MHz en vitesse d'horloge.

Un kit chez Commodore

Commodore France propose le kit "*Amiga Advantage*" comprenant un Amiga 500 Plus, le tableur ***Maxiplan Plus 2.0***, le gestionnaire de fichiers ***Infofile***, un logiciel de dessin ***Fusion Paint***, et cinq jeux (***Shangaï, Spindizzy, Cadaver, Kick Off II*** et ***Bomber***) au prix de 3590F, soit 200F de plus que le prix de l'A500 Plus seul.

Sur l'exercice fiscal 1991 (Juillet 1990-Juin 1991) Commodore France a réalisé un chiffre d'affaires de 370 millions de francs, ce qui représente une croissance de 25% sur l'an passé. Cette progression continue, puisque pour la periode 1er juin-30 septembre 1991 la société enregistre, la aussi, 25% de croissance comparé à la même période l'an passé. Pour l'année fiscal juillet 90 - juin 91 l'Amiga et les compatibles PC partagent équitablement les chiffres de vente. En volume, 55,000 Amigas ont été vendus contre 30000 compatibles, soit une très nette augmentation des PC dans les ventes.

Les surprises de GVP

GVP va bientôt commercialiser deux produits pour le mini-connecteur dans son HD-500 disque dur-extension mémoire externe pour Amiga 500 et 500 Plus (à propos, CIS confirme que le 500 Plus accepte sans problème le HD500):

⇨ Une minicarte AT

avec processeur 80286 cadencé à 16MHz qui sait utiliser tout le RAM Amiga, partager le disque dur, et voit le lecteur de l'A500 comme lecteur PC 720k. Vous allez pouvoir faire tourner Windows sur votre 500 si cela vous plait. Le prix n'a pas encore était fixé. Une version pour Amiga 2000 n'est pas actuellement prévue.

⇨ Un mini-turbo avec 68030 à 40MHz,

c'est-à-dire (encore une fois) plus vite que la carte Combo actuelle pour Amiga 2000 et beaucoup plus vite qu'un Amiga 3000. Il sera possible d'ajouter 8Mo de RAM 32-bits. CIS prévoit que le couple HD500 /Combo500 sera vendu à un prix équivalent à celui de la carte Combo 22MHz pour 2000 équipé avec disque dur de 52Mo, (9990FTTC).

CIS nous informe que ces deux produits seront disponibles en mi-Décembre.

SpectraColor en version HAM-E

*La nouvelle du mois chez **Bus Plus** est que **SpectraColor** de l'éditeur **Oxxi** est maintenant disponible au prix de 650F en version spéciale pour le **HAM-E**, le boîtier externe qui rajoute un mode 262,000 couleurs en 384x360 à l'Amiga (voir test dans **AmigaNews** du mois dernier).*

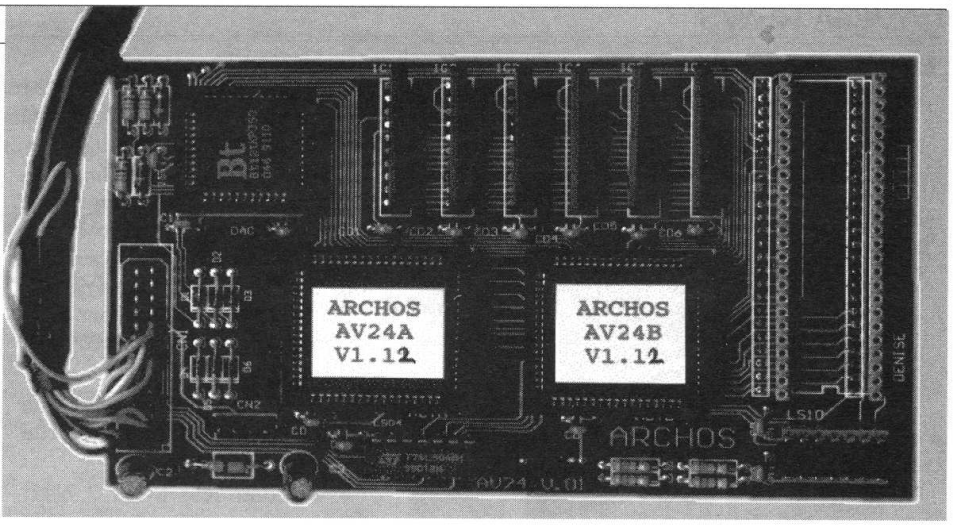
Ce logiciel permet le dessin et l'animation, et serait plus rapide que ceux, que nous avons vus jusque là.

Le support logiciel pour le système Ham-E se confirme avec les versions adaptées de ***Caligari***, ***Volumm-4D***, ***Art Department Professional*** 1.03, et ***Graphic Workshop*** de Holosoft. Ce dernier est un puissant logiciel d'animation, avec une palette de 256 couleurs sur 16 millions. ADPro, lui, comporte un "loader" pour charger des fichiers au format HAM-E. Son prix: 1590F.

Une nouvelle carte graphique pointe à l'horizon: le **Van Gogh Video Enhancer Card** du constructeur américain Expansion Systems, importé par Bus Plus. Pour les possesseurs d'un moniteur VGA elle proposera un choix de quatre résolutions différents, et avec un moniteur SVGA elle sera capable d'afficher 256 couleurs d'une palette de 16 millions. Elle est compatible avec les Agnus 1Mo et 2Mo, et d'après le constructeur, qui l'a annoncé à l'AmiExpo en Californie, elle sera disponible en janvier "à un prix surprenant".

Expansion Systems annonce également une carte contrôleur utilisable avec disques durs IDE et AT (c'est le protocole de contrôle utilisé par les AT-compatibles, les disques durs sont souvent moins chers que ceux utilisant la norme SCSI) avec vitesses de transfert de 800k/s et avec possibilité d'extension mémoire sur la carte jusqu'à 8Mo. Une autre nouveauté est une carte mixte SCSI/AT capable de faire tourner les deux standards simultanément.

Et enfin, pour les millistes, Expansion Systems proposera l'**A1000 Expansion Chassis**, un boîtier de la taille d'un lecteur externe Commodore 1010 avec emplacements pour un contrôleur DataFlyer, disque dur de 3.5" ou 5.25", alimentation et mémoire. Les prix n'ont pas encore été établis par Bus Plus (*Bus Plus, tél (1) 45-80-05-66*).



*La carte **AVideo 24** de **Archos**, est maintenant disponible. Voici les premières constatations d'Eric Laffont:*

"Contrairement à ce qui a été dit dans les précédents articles, cette AVideo 24 s'insère, tout comme le AVideo 12, à la place du chip Denise. Ce qui évidemment laisse libre tous les slots de votre Amiga.

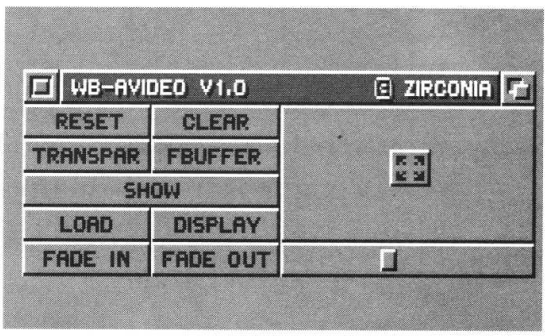
Un petit plus par rapport à la 12, la 24 possède son propre connecteur vidéo. Sous la forme d'une prise DB 23 broches (semblable au connecteur vidéo de l'Amiga), il permet de visualiser les images 24 bits sur votre 1084 (1081, 1083 ...). Ce connecteur est à fixer sur un des supports cartes à l'extérieur de votre 2000 par exemple. Ainsi, l'Amiga possède deux sorties vidéo: La sortie standard (qui pourra visualiser l'Avideo 24 mais en 12 bits seulement); et la nouvelle sortie qui affichera les images en vrai 24 bits ainsi que le Workbench et toutes les applications Amiga en incrustation. C'est cette sortie que l'on utilisera lorsque la carte 24 bits sera installée.

Les premières images 24 bits chargées en 768 x 590 ouvrent désormais un nouvel univers à votre Amiga. Pour le moment (mi-Octobre), seules les images fixes ont pu être visualisées et les logiciels de chez Archos, ***Opéra*** et ***AVPaint***, ne sont pas encore complètement opérationnels mais c'est pour bientôt. Il va sans dire que ***TVPaint*** (de chez Tecsoft) sera lui aussi disponible. Le prix de la carte devrait se situer autour de 3900F. Contrairement à d'autres systèmes en vente en ce moment, ici on peut voir réellement 16,8 millions de couleurs en 768x590 et ça décoiffe. Un test plus important et comparatif avec d'autres produits est en cours de réalisation pour le mois prochain."

Par Saint-Georges

Non, la **Portée** n'est pas partie hiverner avec l'auteur infâme de la **Trame**. Nicolas revient à la charge le mois prochain avec un test de ***Z-Scratch***. Voici ce qu'il en dit: "C'*est un logiciel d'échantillonnage, mais ce n'est pas un **AudioMaster** ou un **Perfect Sound**; c'est un séquenceur, mais ce n'est pas un **SoundTracker**; et en plus, c'est un synchroniseur et un manipulateur de sons en temps réel. Fichtre! Diantre! Par Saint-Georges du Dragon! Mais qu'est-ce donc?"*. Nous espérons qu'il aura bientôt tout compris...

L'auteur de Z-Scratch, Jean François ROMA de Zirconia, a trouvé le temps d'écrire une petit utilitaire de contrôle de la carte A-Vidéo, qu'il a l'intention de placer en domaine public. Le voici sur l'écran du Workbench:

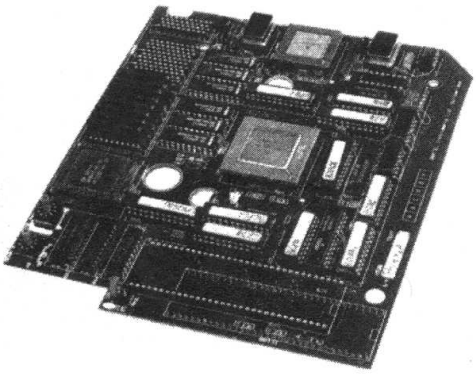


Ce logiciel pilote les cartes AVideo 12 et 24 bits. Il s'exécute depuis le Workbench et reste en veille. A l'appui des touches CTRL+HELP le panneau apparaît.

La superposition de l'image Amiga sur l'image AVideo se règle aussi par un proportionnel comme dans les Preferences. Le réglage du fondu est aussi paramétrable.

Toutes les fonctions du panneau sont accessibles au clavier (par exemple: reset ==> CTRL+F1). (*Contact: Zirconia, Jean-François Roma, 9 rue du Vercors, 38400 St Martin d'Heres; tél 76-24-11-66*)

Stormbringer



Les cartes accélératrices ***Hurricane*** *ont enfin trouvé un distributeur exclusif en France: la société girondine* ***MicroPunch****.*

Le gérant, Claude Seyller, nous informe de la prochaine disponibilité de toute la gamme de la société allemande "Memphis Computer", repreneuse des produits de la société Intelligent Memory, qui a cessé ses activités.

● Le produit étoile de la gamme est la carte **H530 Stormbringer**, une carte interne pour Amiga 500 ou 2000 cadencée jusqu'à 50MHz. Il y a des connecteurs pour jusqu'à 8Mo de mémoire 32-bits sur la carte, et cette mémoire, contrairement aux cartes Commodore et GVP, est reconnue même en mode 68000. (*Ed: L'un des Amiga 2000 de la rédaction tourne sans problème avec un Stormbringer depuis six mois, mais pour l'utilisation sur Amiga 500 une alimentation musclée est à recommander. Nous espérons tester bientôt la version 50MHz sur Amiga 500.*);

● ***Imagine***, *d'Impulse*, trouve enfin un importateur. Voir notre test dans ce numéro, page 22. Les commentaires sur les possibilités d'importation étaient faits avant que nous ayons reçu le communiqué de MicroPunch et ne sont plus valables;

● **Adonis AmigaTalk**, une solution "réseaux" bon marché pour tous les Amiga;

● Contrôleur SCSI 2 **Next Generation,** compatible avec le standard RDB de Commodore (voir page 20).

Les prix de ces produits n'ont pas encore été communiqués. (*MicroPunch, Barbat, 33480 Listrac Medoc, tél 56-58-14-00, FAX 56-58-25-36*)

Allemagne: Bientôt le kit 2.0

Un kit de mise-à-jour permettant l'installation du Système 2.0 de l'AmigaDos sur Amiga 500 et 2000 sera bientôt en vente en Allemagne au prix de 170DM (environ 580F).

Le kit comporte un Rom Kickstart 2.0 et les disquettes et manuel pour le Workbench 2.0.

Commodore Allemagne ne prévoit apparamment pas un kit avec le 2Mo Agnus et le circuit Denise de l'Enhanced Chip Set (ECS), sans doute à cause des différences entre les versions et les modèles d'Amiga. Ceux qui voudraient installer un Agnus 2Mo sur un 2000 ou A500 n'ont pas encore un chemin bien facile à suivre, à part l'option, pour les possesseurs de 2000, d'acheter une carte fille actuellement commercialisée, très chère, qui fournit un circuit Agnus 2Mo et de la RAM.

Il n'y a pas encore d'information sur l'éventuelle disponibilité d'un kit 2.0 en France.

SuperBase IV

sera distribué en France par CIS selon un accord avec l'éditeur Precision Software. CIS ne sait pas encore si une version française suivra. Le runtime (programme indépendant permettant la libre distribution d'un logiciel créé avec SuperBase) n'est pas encore disponible mais en route, et sera également fourni par CIS.

Cette dernière version de la célèbre base de données est entièrement data-compatible avec les versions sur PC/AT. Les programmes sont compatibles aussi mais il est nécessaire de convertir les masques.

Le prix en France est de 2990FTTC (comparé au prix de 6250FHT pour la même produit sur compatible).

CIS nous demande de signaler qu'il donne un service de support technique pour ***DPaint IV*** seulement sur les exemplaires de ce logiciel portant le logo CIS. Les autres acheteurs doivent contacter leur revendeur ou Electronic Arts en Grande Bretagne. (*CIS, (16) 56-363-441*).

Suisse

L'équipe de ***Painter 3D*** (**Adept Marketing**) nous a rendu visite le mois dernier. Vous vous souvenez sûrement des commentaires enthousiastes de Raoul Mengis sur ce programme après sa présentation en Suisse il y a environ deux ans. Depuis, Adept a traversé les montagnes rocheuses du monde du marketting et le lancement de Painter a été retardé. Mais enfin l'attente est terminée avec la signature d'un contrat de distribution en Allemagne avec DTM, qui sera suivi par la présentation du logiciel à l'AmiExpo de Cologne à la fin de ce mois. Et qui sait, peut-être un de ces jours une distribution en version française?

Quelle différence entre Painter 3D et ses concurrents dans le monde du 3-D? D'après Adept, Painter serait un logiciel de **création artistique** en 3-D, plus convivial que Sculpt ou Imagine. Il a été pensé depuis le début comme le ***DPaint*** de la 3-D. Il serait capable de créér, et gérer, les scènes beaucoup plus complexes que les autres logiciels; par exemple, pour Painter 3-D il serait façile de dessiner toute les pièces de votre maison, au lieu de se contenter d'une seule pièce. Les algorithmes qu'il contient lui sont uniques et ont été conçus dans le but de pouvoir multiplier les objets et les scènes sans diminuer son efficacité. Il aurait aussi l'avantage d'être utilisable sur une machine non-accélérée sans trop de peine. Attendons voir.

(***Adept Marketing, PO Box 20, 1000 Lausanne 5, Suisse; tél (19-41) 21-312-1202***).

USA

Tandy est le premier constructeur à lancer une machine conforme au standard MPC (Multimedia PC), c'est à dire un machine ayant au minimum un processeur 80286, graphisme au standard VGA couleur, 2Mo de RAM, des circuits

LA CONCOURA

CONCOURS PERMANENT

Dans le numéro 38, nous avions repris une vieille coutume mexicaine: la Concoura, qui consiste à enfourcher un langage de programmation quelconque et à n'en redescendre qu'avec un bout de code.

Le premier gagnant sera publié le mois prochain.

Les gagnants reçoivent un abonnement d'un an à ANEWS (ou une prolongation d'un an à leur abonnement.) Nous remercions ceux qui ont déja envoyé leurs programmes et encourageons les autres à créer leurs chefs d'oeuvres .

sonores, et le programme Windows. Tous les modèles de Tandy comportent un lecteur de CD ROM en interne.

Le standard MPC est soutenu par MicroSoft et 12 constructeurs de compatibles, mais pas par IBM.

COMPRESSION JPEG DANS AD PRO

ASDG annonce l'incorporation d'un module compression/décompression de data selon la norme JPEG (Joint Photographic Expert Group) dans le programme Art Department Professional. Par titre d'exemple, ASDG cite un fichier d'un scan couleur de 4Mo qui se compacte à un fichier de 107k. Le niveau de compression est réglable par l'utilisateur.

Final Copy est un traitement de texte américain (éditeur: Softwood) qui prétend être le premier à proposer des fonts vectorisés en tailles de 4 à 200 points. Son prix est un très raisonnable $99. Cependant, tout acheteur d'Amiga 500 Plus trouvera plusieurs fonts Compugraphics vectorisés sur la disquette fonts, et devrait pouvoir faire des sorties d'imprimante impeccables...

Grande Bretagne

EasyAMOS

Le ***Basic Amos*** a dépassé le chiffre de £2,500,000 (25 millions de nouveaux francs) en ventes, selon un communiqué de presse de l'éditeur britannique Europress Software.

Chapeau François Lionet! Quarante mille exemplaires ont été vendus, mais cela ne représente que 8% des 500 000 Amigas outre-manche, et Commodore UK pense que ce chiffre deviendra d'environ 700 000 après les fêtes. Europress proposera bientôt ***EasyAMOS***, un programme et livre d'introduction à la programmation pour débutants.

Lire des disquettes Mac sur votre Amiga

La société Blitsoft prépare un boîtier et logiciel qui permettront de lire et copier des disquettes au format Macintosh. Le produit s'appellera Sybil et coûtera environ 900F à sa sortie vers la fin de l'année.

France

Free Distribution Software propose une collection de disquettes de domaine public pour amateurs de **radio sur Amiga:** "The Amigan Amateur Radio Group Public Domain".

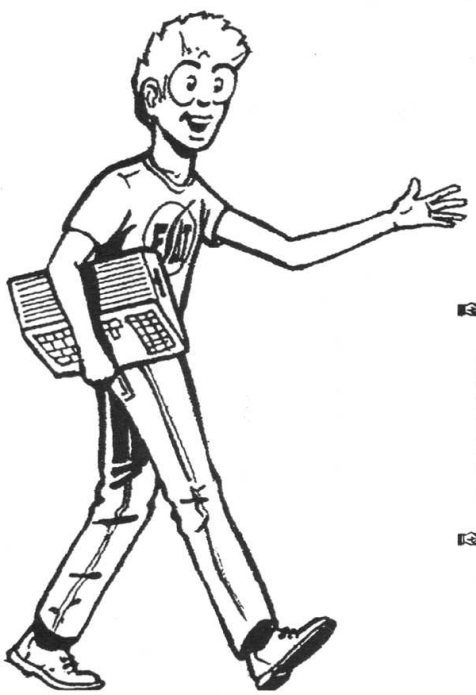
Cette collection de six disquettes contenant des utilitaires, images, et newsletters est une mine d'or pour les radio amateurs et cibistes. Elle est peu connue en France, et FDS remercie L.Galerneau pour cette "découverte". FDS propose aussi les collections Amicus, FDS, CAM, Amos-DP, Fred Fish, Seka, et TBag et une disquette mensuelle, FDS-News, où se trouvent le catalogue, les nouveautés, au loin un DP sélectionné, et une rubrique HELP qui répond aux questions des abonnés et donne des trucs et astuces. L'abonnement est de 11 numéros pour 150F.

Enfin, FDS démarre un service "Je Recherche". Vous écrivez en citant les noms des logiciels que vous recherchez, et d'autres renseignements complémentaires que vous jugez utiles. FDS vous indiquera sur quelles disquettes se trouvent ces logiciels dans leur dernière version. Le service est gratuit, mais n'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée portant vos nom et adresse.

(Free Distribution Software, BP 134, 59453 Lys Lez Lannoy Cedex)

DISCO_SCOPIE
"Le PC TOOLS de l'AMIGA"
Commodore Revue

Arrive En version PRO



☞ L'EDITEUR
- Analyse de secteurs (Lecture/Edition/Ecriture)
- Analyse de pistes (Lecture/Edition/Ecriture)
- Analyse de fichiers (Lecture/Edition/Ecriture)
- Gestion du disque dur
- Gestion des BootBlocks (Analyse/Installation)
- Gestion des disquettes au format PC ou ST
- Calcul des checksums (Auto ou paramétrable)
- Codage/Décodage des pistes au format MFM
- Visualisation ASCII des fichiers
- Ecoute de musiques trouvées comme fichiers
- Outils de gestion évolués (Couper/Copier/Coller)

☞ LE COPIEUR
- Copie de fichiers (multi-sélection possible)
- Copie de disquettes (paramétrage des options)
- Mapping du disque (résultats commentés)
- Analyse détaillée de la structure des disquettes
- Formatage/Déformatage de pistes
- Mode Multicopie et MultiLecteurs
- Opérations complètes sur les fichiers

☞ L'EXPLORATEUR
- Graphique du plan d'occupation du disque
- Localisation automatique d'un fichier
- Récupération des fichiers effacés

Prix conseillé: 390 Francs

☞ MACRO COMMANDES

Chaque programme de DISCO_SCOPIE possède le gestionnaire de macros. Ces macros permettent l'accès aux diverses fonctions d'un programme sans avoir à intervenir pour exécuter la fonction. Elles se présentent sous la forme d'un langage.
Exemple:
MACRO "exemple" EDITEUR
DT (1)
recom:
ECHO "Insérez un disque en DF0:"
REMOVE (1)
WAIT (1)
READ FILE (chemin/fichier)
WRITE SECTOR (880)
READ SECTOR (880)
INFO
GOTO recom:

- Je commande le (les) logiciel(s) suivant(s): .....
- Je joins à ma commande un chèque ou un mandat, auquel j'ajoute 35 francs pour participer aux frais de port.
- Je choisis de recevoir mon (mes) logiciel(s) en contre-remboursement, je payerai 50 francs de plus à reception
- Je choisis de commander avec ma carte bleue Numéro ..... Date d'expiration .....

NOM ..... PRENOMS .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

Recevez gratuitement 1 PIN'S ESAT en commandant directement à l'adresse indiquée
ESAT SOFTWARE Editions 55-57 rue du Tondu 33000 Bordeaux

Les Journaux Allemands

par Christian Sager

Je me suis penché ce mois-ci plus spécifiquement sur certains produits mais je n'ai pas oublié pour autant de lire pour vous : c't, Amiga Magazine, Chip, Tool, Amiga extra, Amiga Dos, Amiga spécial, KickStart, PC Welt, Computer Live.

Dans de nombreux magazines, on propose outre des nouveautés sur CD, toute la collection des Fish sur un CD à pas "cher" mais voilà, il faut un lecteur "très cher" et qui nécessite un contrôleur SCSI. D'un autre côté, Commodore propose un Amiga avec CD pas "cher" pour lequel on attend encore un clavier et une souris (ces derniers vous obligeront à débourser encore de nombreux billets... si tout va mal). Sûr, il y a un vrai Amiga 500 dans le CDTV. En attendant, procurez-vous un lecteur externe (140 DM) qui va vous permettre de charger le driver d'un réseau et donc d'avoir un contrôle sur votre CDTV. Eh oui! Nous allons mettre le CDTV en réseau.

Un CDTV en réseau

L'un des premiers programmes pas chers, c'est "DNet" de Matt Dillon, qui était prévu pour relier un Amiga et un système sous Unix avec un simple câble Nul-Modem (voir Fish disque 145). Sur le disque 294, vous pouvez découvrir la version DNet 2.10 d'après laquelle Software Distillery a développé "SerNet" qui permet de relier des lecteurs sous DOS par exemple. Une autre alternative, de la même maison, "ParNet" qui relie les deux appareils par le port parallèle. Cette transmission est bien plus rapide.

Malheureusement, DNet et ParNet ne se supportent pas. Pour la liaison série, vous avez besoin de 8 branchements selon le câble Nul-Modem. Les deux connecteurs 25 Sub-D se relient de la façon suivante :

Sub 1		Sub 2
le 2	vers	le 3
le 3	vers	le 2
le 4	vers	le 5
le 5	vers	le 4
le 8	vers	le 20
le 20	vers	le 8
le 7	vers	le 7

Sur les deux, vous faites un pont qui relie le 6 avec le 8 (je précise que c'est sur Sub1 que vous reliez 6 et 8, idem sur Sub2).

Si vous voulez un câble pour un modem ET pour SerNet, faites vous un adaptateur pour ce dernier (d'après le câblage indiqué). Avec un second adaptateur, le même câble pour modem vous permet aussi d'utiliser ParNet. Pour vous éviter de laborieuses soudures ou simplement vous faciliter le montage, prenez des Sub qui se fixent par pression sur des câbles en nappe. Il est conseillé de ne pas dépasser deux à trois mètres de câble pour ne pas avoir de pertes. Si vous voulez utiliser la version parallèle comme branchement, vous devez relier entre eux :

SUB 1 Amiga		SUB 2 CDTV
du 2 au 12 et 18	vers	respectivement du 2 au 12 et 18

Vous faites un pont sur Sub 1 du 10 sur le 13 de même que pour Sub2 et de manière optionnelle vous reliez le 16 17 18... au 22 pour chaque Sub. Il ne s'agit là que des masses. Simple non !

Passons au programme. Nous allons confectionner une disquette qui devra être utilisée par les deux appareils (faites une copie de votre premier exemplaire que nous allons confectionner). Ceux qui ont un disque dur peuvent faire les modifications dans un script au lieu de le mettre dans le Startup-Sequence de la disquette.

Procèdure à suivre :

Prenez une disquette Workbench (la copie !) sur laquelle vous effacez ce qui est inutile pour nous (Fonts, Utilities, Tools). A noter que DNet utilise le serial-device version 1.3 ou au-dessus. Une version plus ancienne assurerait un beau guru ! Pour ParNet, un Workbench 1.2 peut être utilisé. Puis, dans le répertoire L: vous faites figurer le Null-Handler ainsi que DPipe-Handler ; dans le répertoire S: le fichier DNet-Servers et DNet.Config ; le Mountlist qui est fourni doit être ajouté à celui qui existe déjà sur votre disquette de workbench. Il vous faut encore apporter diverses modifications, c'est à dire copier les fichiers qui sont sous DNet dans un répertoire Amiga/Bin et de faire un ASSIGN DNet:. Ajouter les lignes suivantes dans votre Startup-Sequence (ou script) :

```
mount Null:
mount DPipe:
assign DNet:sys:amiga/Bin
path DNet:add
```

Pour une telle connexion, la vitesse la plus rapide utilisée est de 19200 Bauds. Vous pouvez maintenant démarrer les deux ordinateurs avec :

```
Run DNet -b19200-h0-m0-P0-s-Z0
```

Explication des paramètres dans l'ordre :

19200 bauds, pas de Carrier Detect, 8 bit mode, pas de protocole Handshake, pas de serveur par défaut, pas de parité.

Quand vous verrez, sur les deux écrans, la fenêtre DNet, il suffit de tester quelques caractères pour vérifier la transmission et démarrer grâce au menu Start DNet. Ce programme n'est là que pour le protocole de transfert mais vous avez déjà quelques programmes comme Cliterm (pour ouvrir un CLI) qui s'ouvre sur l'autre appareil.

Plus intéressants, sont deux produits de Software Distillery : SerNet et NetKeys. Pour utiliser SerNet, il faut obligatoirement copier netdnet-server sous Amiga/Bin ansi que DNet.Servers. Sous L: mettre le Mountlist et mounter Net:. Si vous voulez utiliser ParNet ne mounter que DNet pour viter une collision. ParNet est très vite installé puisque vous copiez NetPNet-Handler dans L: le NetPNet-Server sous C: et vous ajoutez le Mountlist. L'un des deux micros sera désigné par unité 0 et l'autre par 1. Si vous démarrez le NetPNet-Server avec le nom de l'unit de l'autre micro et que l'on mount NET: alors ParNet démarre! Vous devez évidemment modifier le Startup-Sequence du côté CDTV car vous n'avez pas de clavier (élémentaire!). Vérifiez en écrivant dir Net:CDO (ou DNet) et voici que vous pouvez afficher le contenu du CD.

De plus, voici comment copier les fichiers d'un CD. A la place de **dir** utilisez **copy**. Si par contre vous désirez un accès direct et travailler avec le CDTV, alors utilisez NetKeys. Avec NetKeys-Server sous Amiga/Bin et DNet-Server vous pouvez, grâce à ce programme démarrer l'émulation clavier et souris. Si vous placez le pointeur de la souris sur un bord de l'écran, le voilà qu'il surgit sur l'écran du CDTV et inversement. Même le clavier est inversé. C'est avec Amiga gauche+R que vous pouvez faire le va et vient manuellement (*Amiga Dos*, 10/91).

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE !

Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 625 780
du lundi au samedi de 8h à 19h

AMIGA

— Digitaliseur d'images VIDI-AMIGA (manuel Français). Prix : Incroyable !
— Des centaines de logiciels ludiques à partir de 50 FF
— Wargames
— Logiciels de réflexion
— Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables
— Extensions mémoire
— Digitaliseurs de son
— Amplis stéréo
— Interfaces pour programmer, bidouiller, copier :
ACTION REPLAY, SYNCHRO EXPRESS, etc...

COMMODORE 64

— Logiciels K7 aux prix les plus bas !
— Kits de réglage lecteurs K7 et Disc
— Wargames
— Nouveautés sur disquettes
— Interface ACTION REPLAY (interruption, copie, bidouille)

Minitel: 3616 AZERTY rubrique DUCHET

Téléphonez ou écrivez, EN FRANÇAIS, pour recevoir un catalogue COMMODORE 64 ou AMIGA (précisez S.V.P.)

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Téléphone : International (+44) 291 625 780
EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION DANS LE MONDE ENTIER

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, CHEQUES LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement par téléphone avec carte de crédit internationale !

CARTE HARLEQUIN TV PAINT

UNE PALETTE GRAPHIQUE DE 32 BITS

Avec la carte Harlequin et surtout le logiciel d'exploitation TV-Paint, la société Tecsoft propose une alternative très intéressante dans le milieu de la création d'images professionnelles. Depuis longtemps les cartes de ce type ne se trouvaient que sur compatibles PC à des tarifs trop élevés et hors de portée d'un graphiste indépendant. La solution Harlequin/Tv-Paint vient combler ce manque.

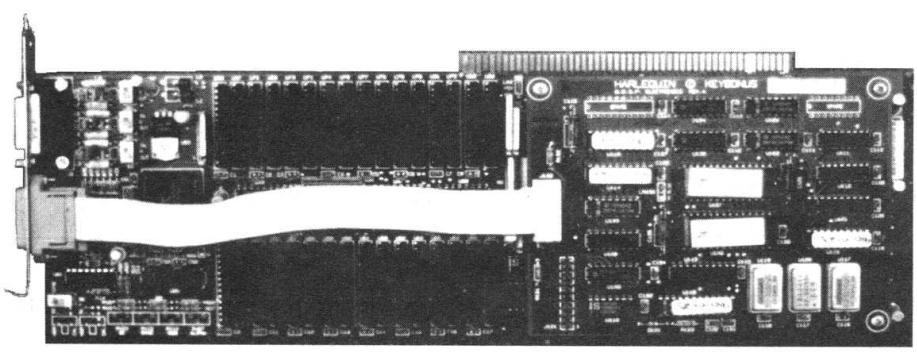
Techniquement cette carte graphique est très attrayante. Donnant plusieurs possibilités de visualisation et utilisée conjointement avec TV-Paint, c'est une véritable palette graphique 32 bits tournant sur Amiga, le tout en multitâche. Désormais l'Amiga doit être pris au sérieux par ses concurrents, car il propose avec cette solution, aussi bien si ce n'est mieux qu'eux (je veux évidemment parler des PC + carte Targa/Vista). En fait le logiciel TV-Paint est le coeur de cette carte. Il en exploite toutes les possibilités. Conçu dans l'esprit de l'Amiga pour une convivialité parfaite et utilisant des termes déjà connus par les utilisateurs de logiciels genre Dpaint ou DigiPaint, il est en fait la raison d'être de cette carte. Ceci explique pourquoi cet article est consacré à TV-Paint qu'à la carte elle même.

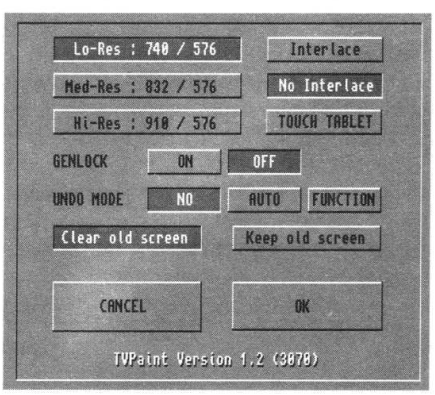
La Carte Harlequin

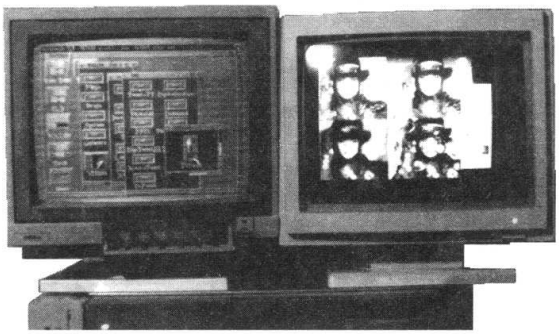
Présentée sous la forme d'une carte longue à part entière, elle occupe un slot de l'*Amiga 2000 ou 3000*. Elle possède une sortie vidéo particulière qui lui permet de se connecter soit à **un moniteur du genre Amiga** (1081, 1083 ou 1084) soit sur une entrée **du type multisynchro analogique** pour des affichages graphiques plus stables. La sortie vidéo est de très bonne qualité et destinée plus particulièrement à des utilisations en milieu professionnel sur un matériel capable de mettre ses qualités en évidence.

C'est sûrement pour cela que la société *Satelite & Television* est en cours d'adaptation de son *Genlock GST 2500* pour un usage avec *Harlequin*. Ce genlock aura la possibilité de mixer 3 sources vidéo: *Amiga*, *Vidéo* et *Harlequin*. Ce nouvel élément complètera l'ensemble dans une régie vidéo. Evidemment la carte contient suffisamment de *RAM* pour gérer une image complète dans sa résolution maximum. En parlant de résolution, voici ses différents modes.

Le premier mode appelé *"basse résolution"* propose **740x 576 pixels** en 32 bits (24 bits de couleur et 8 bits de transparence). Les autres résolutions sont **832x576** pour la moyenne et **910x576** pour la haute résolution, le tout toujours en 32 bits. Si vous êtes connecté sur un moniteur de type multisynchro, en choisissant le mode non-entrelacé, l'image ne tremblera plus et sera d'autant plus précise, sinon un moniteur *1084* normal sera capable d'afficher toutes ces résolutions en mode entrelacé comme pour un mode entrelacé *Amiga*. Vous avez donc compris que cette carte possède son propre moniteur. Votre *Amiga* aura désormais deux écrans: un pour la sortie *RVB* classique de l'*Amiga* et l'autre pour la carte *Harlequin*. L'avantage







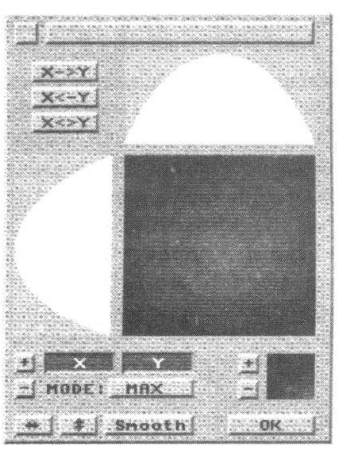
d'un tel système est important. Premièrement il est possible de travailler en multitâche tout en préservant l'écran graphique et surtout cela rend autonome le système *Harlequin/TV-Paint*.

Côté matériel il est à signaler que le logiciel *TV-Paint* possède un *"Dongle"*. Une clef électronique se connecte donc sur le port du drive externe ou bien sur la sortie du drive externe si celui-ci existe. Cette protection n'est pas gênante pour *l'Amiga* si ce n'est qu'il ne faut pas la perdre.

TV-PAINT

Pour pouvoir bien exploiter les possibilités de la carte *Harlequin*, il était indispensable de réaliser un logiciel à la hauteur. La chose a été faite et bien faite. Le logiciel est digne de n'importe quelle palette graphique professionnelle avec en plus une grande convivialité digne des meilleurs logiciels de dessin de l'Amiga. On retrouve même les termes et les fonctions employées couramment dans *DPaint*, *DigiPaint*, *Photon Paint* et autres, le tout modifié et adapté aux nouveaux modes qu'offrent *Harlequin*. Par exemple l'option de densité des formes remplies s'utilise comme dans *Photon Paint*.

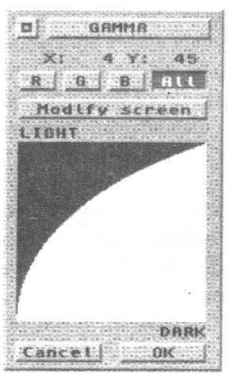
Ce logiciel sera d'un apprentissage rapide, ce qui est le signe d'un travail bien fait. Utilisateur de *Tips* sur *Targa+ (PC)*, j'ai été impressionné par la facilité avec laquelle on accède à toutes les fonctions de *TV-Paint* sur Amiga. La manipulation des couleurs est plus complète que sur *Tips* sans pour autant se trouver complexe. De plus les raccourcis clavier (touche=action), qui n'existent pas sur *Tips* sont grandement employés ici pour faciliter l'accès aux fonctions et accélérer les manipulations.



De plus ce logiciel est *français* ce qui ajoute de l'intérêt à la chose.

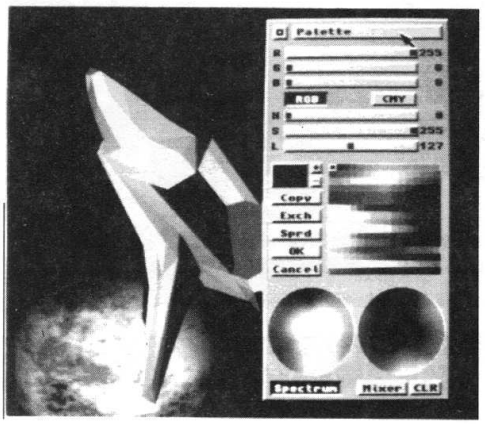
Faisons maintenant le tour des possibilités du logiciel. Pour ce qui est des fonctions de dessin, c'est classique: tracé de points, continu, droite et aussi spline (courbure). Les surfaces pleines elles aussi sont présentes sous la forme de: rectangle, ellipse, polygone. Evidemment il existe des multitudes de paramètres pour modifier l'action des fonctions et les rendre plus performantes. Ne parlons pas du remplissage mais parlons de l'aérographe. Cet aérographe est un vrai. Il utilise parfaitement l'idée que l'on se fait d'un aérographe. Plus on reste sur une zone, plus celle-ci se teinte.

Comparable lors du rendu à ce qui se fait sur Tips, cette commande manquait d'après moi sur l'Amiga. Rien à voir avec celui de *Dpaint* ou *Digipaint*. La loupe n'a pas été oubliée ni la fonction de découpage des brosses. Continuer à énumérer les pos-



sibilités de ce logiciel occuperait toute la revue et on ne ferait que recopier la documentation. Sachez que la version commercialisée à ce jour est la 1.4 et qu'elle offre en plus la possibilité de mapping de brosses sur des surfaces remplies, le remplissage Antialiasé (genre de smooth sur les contours) sans oublier l'utilisation des fontes Amiga. Essayons surtout de chercher les atouts de cette solution *Amiga+Tv-Paint+Harlequin* dans le mi lieu professionnel auquel elle se destine. En fait les concurrents de cette carte ne sont pas nombreux. Le prix de la solution *Amiga/Harlequin* étant très compétitif, pour bien fonctionner la configuration nécessaire se compose **d'un Amiga 3000 (ou 2000 avec 68030), d'une mémoire supérieure à 8 Mo**, de deux moniteurs (dont un multisynchro si possible), de la carte Harlequin et de TV-Paint. Le package représentera la somme de 60000 francs. Pour une station de travail graphique, le prix est assez bas. Pour exemple, l'équivalent *PC/Targa+* dépasse les 120 000 francs (la *Targa+* possèdant en plus la digitalisation 24 bits incorporée).

Il va cepen dant pouvoir imposer un



Amiga (qui est une machine non compatible *PC* de base) dans un milieu assez fermé aux nouveautés. Cela fait quelques années maintenant que l'*Amiga* a fait son bonhomme de chemin dans le milieu de la vidéo. Ce genre de carte va lui permettre de s'approprier un nouveau créneau dans le milieu professionnel vidéo: celui des palettes graphiques. Ce type de package ne cantonnera plus l'Amiga à un travail de titrage et genlock exclusivement.

En conclusion

On dira que cette solution *Harlequin/TV-Paint* est une alternative visant essentiellement le milieu des professionnels du graphisme tournés vers la vidéo de production. Dans cette optique, ce matériel est une des meilleures armes de l'*Amiga* face à la concurrence. La compatibilité avec le matériel déjà présent dans une régie de production ainsi que le nombre grandissant de périphériques se rattachant à cette activité, offre à l'Amiga de grandes chances de pouvoir s'imposer.

Pour parler sous, sachez que la carte *Harlequin 32 bits* est disponible aux alentours de 19900 Fht. Le logiciel *TV-Paint* pour *Harlequin* (la carte n'a pas sa raison d'être sans lui), environ 8000 Fht.

N'oublions pas que *TV-Paint* est disponible aussi sur *l'AVideo 12 & 24* au prix de 2300 Fttc et pour la *VD 2001* que l'on a pas eu le plaisir de tester chez nous.

Ed: l'utilisation de TV-Paint sur la cartes AVideo 12 est ***très*** *lente même avec une machine à 50 Mhz (n'oubliez pas la différence de prix). Nous espérons le tester bientôt sur la version 24 bits.*

A noter que la carte *Harlequin* ne possède pas que *TV-Paint* comme logiciel, toute une série de *TV-xxxxx* existe:

- *TV-display* pour la conversion de fichiers 24 bits d'autres types,
- *TV-Record* pour un enregistrement image par image des fichier Harlequin,
- *TV-Tools* qui se veut un *AmigaVision* pour *Harlequin*.

Espérons qu'il y aura d'autres *TV-xxxx* développés chez *Tecsoft*.

Autre point intéressant, *Tecsoft* nous signale que les futures release (ou améliorations) de *TV-Paint* seront gratuites pour les heureux acheteurs.

Eric Laffont

Deluxe Paint

*Comme annoncé dans le précédent numéro d'**AmigaNews**, voici mes impressions sur la version 4 de ce logiciel, qui j'en suis sûr se trouve déjà dans la logithèque de bon nombre d'entre vous.*

Il convient en préambule de saluer la société CIS, qui propose la mise à jour des précédentes versions dudit logiciel. Il est en effet rare que les updates de softs étrangers nous soient accessibles. L'éditeur, **Electronic Arts**, nous propose le logiciel tout en français: documentation, mais aussi, menus déroulants. Il ne s'agit pas comme vous l'avez souvent remarqué, d'une traduction mot à mot, approximative et incompréhensible, mais d'une version claire vraisemblablement faite par un artiste francophone.

Présentation

Après avoir ouvert ce superbe coffret, qui a déjà du vous faire envie à la lecture des multiples publicités parues, on découvre un volumineux ouvrage qui explique très simplement le maniement de tous les outils. Je n'en ferai pas la description car vous êtes tous des afficionados de la version précédente. Se trouvent ensuite trois disquettes, qui en plus du programme, proposent des ouvrages d'art. Le programme lui-même fait moins de 400 Ko.

En "doublecliquant" sur son icône, la première surprise apparaît : Le panneau qui présente les formats d'écran propose deux formats d'overscan (standard = 704 x 566 ; maximum = 736 x 580), ainsi que le tant attendu mode HAM. A noter également les boites de dialogues de chargement et de sauvegarde qui sont enfin dignes de ce nom.

Le dessin en couleur

C'est donc avec 4096 couleurs que l'on peut maintenant faire ses gribouillages DPaint. Si les gadgets des outils n'ont pas changé, les menus déroulants sont eux beaucoup plus riches.

Commençons par la palette : il s'agit là d'un véritable outil d'artiste peintre! En effet, en plus du choix classique RGB et HSV, il est possible de prendre plusieurs couleurs et de les étaler en les mélangeant: enfin du bleu et du jaune deviennent vert! Il suffit ensuite de prélever la nuance voulue à l'aide du curseur transformé pour l'occasion en compte gouttes, et le tour est joué. Tout aussi spectaculaires sont les rangs de couleurs, qui ont à eux seuls un tableau de contrôle. Leur nombre maximum est de 8. Ils peuvent cycler individuellement et, oh miracle!, les couleurs qui les composent, n'ont plus besoin de se suivre dans la palette. Une nouvelle fonction random propose un très spectaculaire tramage pour lisser les dégradés. Une fois un rang de couleurs défini, il convient de se précipiter sur le paramétrage du pot de peinture. Encore beaucoup de surprises: les dégradés peuvent maintenant être en diagonale, concentriques, ou suivre les contours de la forme à remplir en respectant bien mieux ces derniers. Il y a même une option qui donne l'effet d'une tache lumineuse.

Dans les effets apparaît la fonction transparence paramé trable en pourcentages, qui réalise des prodiges à la façon du désormais obsolète, quoique toujours disponible, HALFBRIGHT. Les conflits de couleur du mode HAM sont très bien gérés et rares sont les franges. Le stencil en mode HAM peut s'appliquer sur une nuance avec un degré de tolérance fort pratique quand les couleurs à occulter sont très voisines. Le stencil permet aussi de définir des zones afin de faire des masques en toute liberté. Une option permet de visualiser ces masques en déposant un voile gris autour de ces derniers.

L'anti aliasing est disponible en deux niveaux et peut rester présent durant toute l'élaboration du dessin. De nouveaux modes ont fait leur apparition mais leur usage reste très ponctuel.

Le dessin animé

Vous pouvez obtenir de sensationnels effets avec des brosses qui se métamorphosent. Par exemple vous écrivez ***Amiganews*** dans un dégradé audacieux, vous le sélectionnez comme brosse, vous écrivez ensuite "l'ordinateur créatif" dans des couleurs qui n'ont rien à voir; enfin, vous demandez au programme d'effectuer la métamorphose des deux. Celui-ci vous demande en combien d'images vous voulez voir le miracle s'accomplir, et là après un temps de calcul relativement long, vous vous retrouvez avec une brosse animée qui déplace les petits pixels par paquets, ou isolés, et qui change leurs couleurs en exploitant tout le nuancier HAM.

Autre nouveauté de taille, du côté de l'animation: la table lumineuse qui permet de visualiser en transparence une ou deux images précedentes ou suivantes, tout en travaillant sur l'image en cours. Il s'agit là d'un outil essentiel pour faire du dessin animé. Cette table permet aussi tous les contrôles de l'anim à la manière d'un magnétoscope. Il est maintenant possible, et cela manquait, de copier une image de l'animation sur tout ou partie du reste.

Conclusion

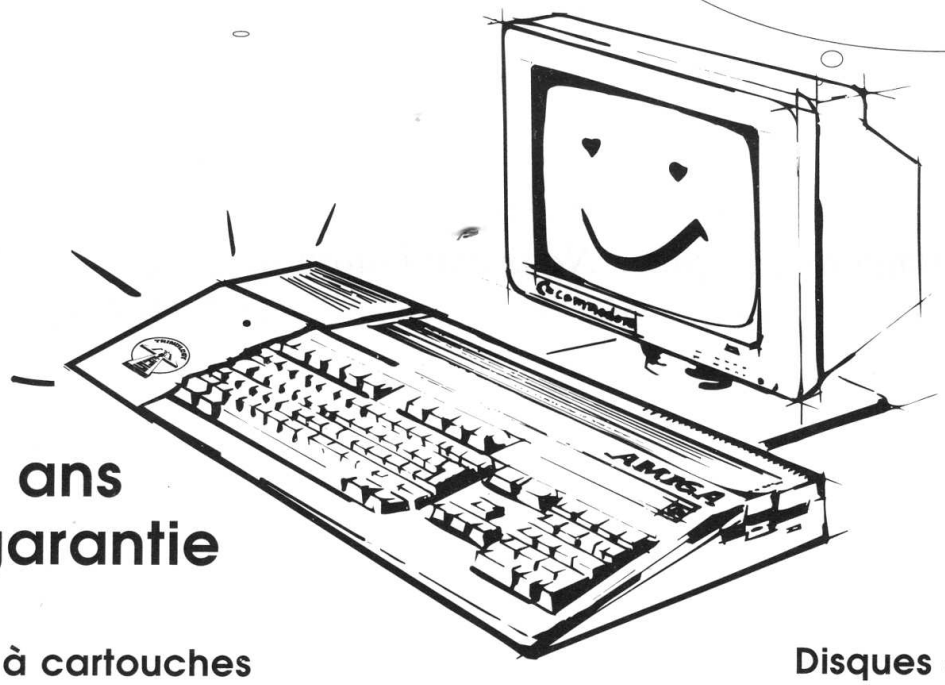
Voici donc la description des nouveautés les plus intéressantes. Vous en découvrirez d'autres au fil du manuel. Le magazine entier n'y suffirait pas! Mais est-il bien nécessaire de faire la liste de toutes les possibilités d'un programme qu'un amigaïste se doit d'acheter toutes affaires cessantes si cela n'est déjà fait, comme je le pense. Parlons prix justement: le programme est vendu aux environs de 900 francs et les updates assurés par CIS, de la version III, 475 francs; et de la version I ou II, 575 francs. Ceux qui connaissaient la version DPaint pour PC VGA, qui proposait de bonnes options, pourront à nouveau avoir la satisfaction d'un Dpaint Amiga qui surpasse de loin les versions disponibles sur les autres systèmes.

Très exceptionnellement, je dois dire qu'il n'y a rien à jeter dans ce logiciel qui, comme depuis sa première mouture, justifie l'acquisition d'un AMIGA. Un jour peut être, l'ordinateur sera dans la boite du logiciel!

Frédéric Labaltan

Lecteur à cartouche 44 MB: 4190 F

Disque dur Quantum 52 MB: 3090 F



2 ans de garantie

Lecteurs à cartouches

SyQuest pour Amiga 2000, internes, SCSI, 20 ms, Cartouche incluse

44 Mo: 4190 F **88 Mo: 5690 F**

Cartouche

44 Mo: 580 F **88 Mo: 920 F**

Lecteurs de disquettes

5"1/4, 880 Ko

avec switch 40/80 pistes **690 F**

3"1/2, 880 Ko **590 F**

nouveau!

1.56 Mo: 3.5" 990 F

Disquettes (par pack de 10)

3,5 " 29 F **5.25" 19 F**

AMIGA REVUE

Les logiciels de gestion des disques répondant au mom générique de BOIL3 sont particulièrement intéressants et complets.

AmigaNews L'ORDINATEUR CREATIF

Le logiciel francais BOIL 3 qui possède une documentation en Francais, est très interessant et complet.

Disques durs, Quantum

Amiga 500, SCSI, 17 ms, 850 Ko/s, boitier connectable, prolongation du bus Amiga et SCSI, Kickstart place pour branchement pour carte turbo et extension de memoire, 2 ans de garantie

BOIL 3

52 Mo: 3090 F **105 Mo: 3990 F**

Amiga 2000, SCSI, 17ms, 850 Ko/s, silencieux, autoboot

52 Mo: 2790 F **105 Mo: 3690 F**

210 Mo: 6390 F **425 Mo: 12290 F**

Extensions mémoire

pour Amiga 500:

512 Ko **260 F**

512 Ko extensible à 2 Mo **610 F**

pour Amiga 2000:

2 Mo extensible à 8 Mo **1190 F**

4 Mo extensible à 8 Mo **1990 F**

TARIFS T.T.C.

Trinology Informatique S.A.R.L.

Tarifs applicables à compter du 01.11.1991

Trinology Informatique S.A.R.L. • Téléphone.: 87.88.40.44, Télécopie: 87.85.14.91 • 23, rue Nationale, 57600 Forbach,
Règlement contre-remboursement par les P.T.T. • Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h

GST 2500

Genlock Codeur Décodeur Incrustateur

En cette fin d'année notre machine favorite est de plus en plus présente dans les régies vidéo professionnelles et la demande d'interface informatique/vidéo s'accroit tous les jours un peu plus. Nous continuons donc ce mois-ci nos tests de genlock/codeur/inscrutateur professionnel avec le ***GST 2500*** *de la société* ***SATELLITE ET TELEVISION*** *(SATV pour les intimes).*

Premier contact

Le GST 2500 se présente sous la forme d'un rack noir de 19" d'une finition très soignée, il est compatible avec l'ensemble de la gamme Amiga. En plus de ces possibilités de genlock, codeur, incrustateur il permet le transfert de standard PAL (Vhs, 8mm, U-matic, BVU) ou Y-C (S-vhs, Hi-8mm) en RVB ou YUV (Beta, Beta-sp).
Il est livré avec un adaptateur multisync pour l'A3000 et une carte à installer dans le slot vidéo pour l'A2000 permettant d'avoir une sortie vidéo supplémentaire pour connecter le moniteur de l'ordinateur.

Les entrées-sorties

Le GST 2500 est à ma connaissance le genlock le plus complet, parmi..0 ceux qui nous sont proposés en France, au niveau des possibilités de connexions. En effet une famille nombreuse de BNC cohabite sur la face arrière permettant son implantation dans de nombreuses configurations, jugez plutôt.

Aucun standard vidéo n'a été oublié, on peut utiliser en entrée une source vidéo PAL, Y-C, RVB ou YUV. On trouve aussi une entrée KEY pour un signal de découpe externe type CHROMA KEY et l'entrée type DB23 pour l'image Amiga. En sortie on peut récupérer l'image Amiga encodée en PAL, Y-C, RVB ou YUV seule ou incrustée dans une source vidéo dont les signaux de sortie sont identiques aux signaux de référence sans aucune altération car seul le signal informatique est retraité. On dispose en plus d'une sortie KEY (0,7V 75ohms connectable sur une entrée régie DSK par ex), de deux sorties synchro(300mV, 75ohms) et de deux sorties auxiliaires RVB, YUV disponibles sur des connecteurs type DB9. Ces sorties auxiliaires contrairement aux sorties BNC délivrent un signal vidéo retraité permettant le transfert de standard.La dernière sortie n'est pas la moins intéressante puisqu'il s'agit d'un générateur de Black-Burst standard, 625 lignes entrelacées permettant hors studio d'avoir un signal de référence de qualité.

Les commandes

La face avant (voir fig1) regroupe les commandes d'exploitation. Un "fader" PAL, Y-C ou BETA (suivant l'entrée choisie) permet l'incrustation progressive de l'image ordinateur, ajustement de l'amplitude de l'image ordinateur par rapport au niveau du noir, correction contraste et chroma des sorties DB9, positionnement horizontal de l'image Amiga, réglage de la saturation couleur et de la phase CHROMA de l'image ordinateur, déphasage à 180°, sélection du mode d'incrustation directe (couleur 0 transparente pour la vidéo) ou inversée (couleur 0 utilisée comme masque vidéo), sélection du signal de découpe externe, sélection du mode d'utilisation des sorties DB9: image Amiga seule, image incrustée ou image vidéo seule.

Les tests

Dans un premier temps nous avons fait les tests hors studio avec un camescope 8mm, un magnétoscope U-matic et un magnétoscope S-VHS. Nous avons utilisés le Black-Burst interne du GST 2500 comme signal de référence.L'incrustation et les effets de fondu sont très réussis, l'enregistrement PAL est bien équilibré rien à redire, même chose pour la sortie Y-C.J'ai recu le GST 2500 à tester au moment ou j'enregistrais en studio BetaSP un générique pour FR3. J'ai profité de l'occasion pour tester l'enregistrement en YUV. Les résultats sont remarquables et ont convaincu les techniciens quelque peu réticents quant aux possibilités de l'Amiga de s'intégrer sans aucun problème dans un environnement Broadcast. Pour finir nous avons fait des mesures de contrôle des différentes sorties: bons résultats d'ensemble.

Conclusion

Un bon interface très polyvalent pouvant s'intégrer dans de nombreuses configurations vidéo, de la plus simple, un Amiga et un camescope, au studio télé. Si les possibilités d'entrées sorties vous semblent démesurées pour vos besoins sachez que d'autres modèles sont disponibles chez SATV, dont le tout dernier, un genlock incrustateur SECAM.

Jean luc FAUBERT

GST 2500 : 18.150frs / GST GOLD Secam : 3.480frs - Concepteur : Satellite et Télévision zi est rue de l'artisanat 14500 Vire tél 31-67-12-62 fax 31-68-96-97

ELAN PERFORMER

*L'équipe de la société **Elan Design** dont j'ai testé le mois dernier la carte LIVE, viennent d'intégrer la société Newtek (Digiview, Digipaint, Toaster...). Le mélange risque d'être explosif vue la qualité des logiciels de ces deux sociétés. Cela m'a donné envie de vous parler de **Elan Performer** un utilitaire de visualisation des fichiers graphiques très puissant mais dont on a peu parlé depuis sa sortie.*

Intro

La diversité des programmes de création d'images et d'animations font qu'à un moment donné tout graphiste est amené à utiliser des formats et des palettes différents pour construire des animations plus complexes. Avec Elan Performer aucun problème pour relire et enchaîner des images, des animbrushes, des brosses ou des anims grâce à un interface utilisateur convivial et efficace.

L'interface utilisateur

Comme vous pouvez le voir sur l'illustration, l'interface est une reproduction sur notre écran des touches du clavier. Le principe est simple. Il suffit dans le requester de choisir le nom du fichier que l'on veut visualiser puis de l'affecter à une touche du clavier. Une fois les images et/ou anims affectées aux différentes touches du clavier il suffit d'appuyer sur une touche pour en visualiser le contenu. Si vous appuyez sur la barre d'espace toutes les images et anims s'enchaînent de facon remarquablement fluide; vous passez d'une image hi-res à une animation en HAM puis à une image en basse résolution suivie d'une anim brush....sans aucun problème. Si vous avez de la mémoire, ce qui est préférable avec ce genre de programme, vous disposez d'une option double tampon permettant à Elan Performer d'utiliser deux écrans pour l'affichage. Le premier écran affiche une image pendant que l'image suivante est préparée dans le deuxième écran. Les deux écrans sont ensuite échangés en un instant permettant d'éviter que l'on voit les transitions lors des changements de format ou de palette.

La pratique

Une fois que vous avez affecté images et anims, le programme vous donne la possibilité de les lire de facon interactive et dans l'ordre de votre choix. Dès que vous appuyez sur une touche vous avez accès instantanément à son contenu. Vous pouvez interrompre la visualisation d'un fichier anim à l'image près. Le programme vous donne aussi la possibilité de lire vos fichiers image par image et en avant ou en arrière.

Vous pouvez aussi à partir d'images fixes construire des animations que vous pourrez ensuite sauvegardées au choix au format anim3(palette et format identique), anim5 (supporte le changement de palette mais les images doivent avoir le même format et le même nombre de couleurs), ou riff(permet de combiner des images ayant des formats, des couleurs et des tailles différentes). En plus des couper-coller que l'on peut effectuer en temps réel pendant la visualisation, le programme propose des utilitaires à utiliser avec le workbench ou le cli permettant soit de créer une animation à partir d'images fixes isolées soit d'éclater une animation en une suite d'images fixes. La vitesse de défilement des anims et le temps d'apparition d'une image fixe peuvent être gérés en temps réel en faisant appel au clavier numérique, cette facilité vous permettant une grande précision dans le montage de vos animations virtuelles. Une autre option intéressante est l'allocation à une seule touche de la totalité des autres touches pour effectuer des appels imbriqués ce qui avec un peu d'astuce vous permet de réaliser des présentations interactives simples mais efficaces pour des bornes de consultation par exemple.

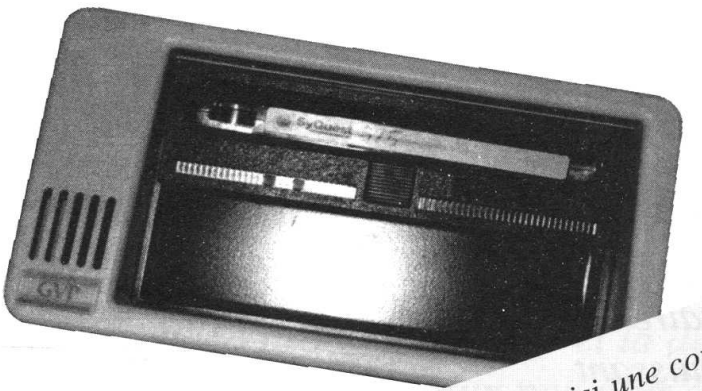
Conclusion

Les facultés de ce logiciel à lire et enchaîner les différents fichiers graphiques de l'Amiga en font un outil indispensable pour toute personne manipulant l'image. Pour ma part je fais tous mes enregistrements sur bande vidéo avec ***Elan Performer***. Sa souplesse, sa facilité de mise en oeuvre et son interactivité me permettent un gain de temps et une précision (proche du 50ème de seconde) qui en font un programme unique. Le logiciel étant importé par ***CIS*** la documentation est en français. Il est compatible AREXX et est livré avec un utilitaire de pilotage Midi (je n'ai pas eu le temps de le tester).

Jean luc FAUBERT

Prix: 870frs importateur: CIS 14 Av hertz europarc 33600 Pessac tél 56-363-441 fax 56-362-846

Un lecteur de cartouches amovible, peut-il servir comme disque dur principal sur un Amiga 2000 ? Fabrice Duhoux a la réponse.



Fabrice Duhoux a choisi une configuration originale pour son système: il utilise un lecteur de cartouches amovible Syquest au lieu d'un disque dur. Ici il vous donne, après 1 an d'utilisation intensive, ses conclusions sur les qualités et les défauts de cette solution

Tout a commencé l'été dernier. M'étant enfin décidé à transformer mon Amiga 2000 en machine de course, j'ai acheté un lecteur de cartouches amovible Syquest SQ-44 carrossé par GVP en un joli boîtier externe autoalimenté.

L'installation s'est déroulée sans problème (merci CIS pour vos docs excellentes). J'allume, le disque dur se met en route, et je m'aperçois que je viens de perdre à tout jamais l'affichage de la page Kickstart, autoboot oblige.

Le programme d'installation HD est une merveille de simplicité. En effet vous pouvez aussi bien passer par l'installation totalement automatique, ou bien, pour les bidouilleurs forcenés, par la version manuelle qui permet de paramétrer votre lecteur comme il vous convient.

Defauts

❑ Le lecteur contient bien un disque dur métallique, mais il fonctionne exactement comme un lecteur de disquettes, avec plusieurs des inconvénients inhérents aux "floppies". Une fois que vous avez booté (démarré), si vous changez de cartouche vous risquez très vite de voir apparaître l'exaspérant message "**please insert volume XXX in DH0:**" les utilisateurs avec un seul lecteur de disquettes comprendront très bien le problème; les autres, débranchez votre deuxième drive et lancez le Workbench; bonjour la galère. Des solutions existent, fort heureusement; elle sont au nombre de cinq:

● Acheter un autre disque dur et le mettre en DH0:

● Booter avec une disquette

● Faire le transfert du sytème en RAM: (mais il faut vraiment en avoir beaucoup)

● Utiliser un programme du DP qui permet de assigner (transférer) tous les appels du système sur un périphérique de sortie (***DefDisk***, RDP 118) quelconque (solution très acceptable).

● Faire une cartouche différente pour chaque application: *graphisme, musique, P-A-O*, etc... C'est la solution que j'ai retenue. Cela vous oblige à rebooter et à avoir le système sur chaque cartouche, mais un warmboot (re-démarrage sans coupure de l'alimentation) total, changement de cartouche compris, ne prend pas plus d'une minute. Je pense qu'il vaut mieux économiser la RAM et laisser son drive disponible pour autre chose. D'autant plus qu'un programme comme ***Diskmaster*** ou autre vous permet de changer de cartouche sans le signaler au système: très pratique pour les transferts de fichiers.

Qualités

❑ La vitesse du Syquest est impressionante (25 ms de temps d'accés). Il est à peine plus lent que les meilleurs disques durs, et ce n'est pas significatif sauf pour une utilisation avec des programmes faisant des appels disk toutes les trente secondes (peu nombreux mais ça existe) ou exigeant une vitesse ultra-rapide (lecture en direct de trames vidéo?). Donnez les caractéristiques techniques du Syquest à un XTiste et vous le verrez blanchir de stupeur.

❑ La fiabilité. En effet, après une année complète je n'ai relevé aucune défaillance de mon disque dur (contrairement à ce que diront certains je fume comme un pompier à côté, et malgré cela, je n'ai rencontré aucun problème) (Ed: Il fume comme deux pompiers).

❑ La souplesse d'emploi

❑ La capacité; 42 Mo c'est quand même pas mal. Et maintenant il existe un modèle de 88Mo (voir notre test).

❑ La portabilité. C'est vraiment le pied d'embarquer 500 gr au lieu d'une machine de 10 kg pour se rendre chez un professionel ou un(e) ami(e) (je ne vous oublie pas mesdames) équipé du même système,

❑ La compatibilité: possibilité de pouvoir faire un formatage Macintosh. En effet, les flasheurs sont quasiment tous équipés en MAC+SYQUEST.

❑ En conclusion le Syquest est indispensable à toutes les personnes qui ont besoin d'une très importante capacité de stockage portative pour un prix raisonnable (lecteur pour moins de 4000F et cartouche moins de 600F). Pour les autres il constitue une excellente alternative au problème des disques durs trop vite remplis ainsi qu'à celui des backups interminables des gros HD. (je vous garantis que 300 Mo ça fait vraiment long).

NOUVEAU: UN SYQUEST 88 MO

Voici un nouveau venu dans le monde des disques durs amovibles, le Syquest SQ5110, d'une capacité de 88 Mo.

Le lecteur externe de Trinology Informatique est beau dans sa robe blanche et son boîtier de superbe qualité, mais vu sa taille et sa forme il est difficile à loger quelque part. A côté du 2000 il prend une place monstrueuse. Sur l'Amiga, avec le moniteur dessus, il y a deux solutions: ou bien on a la chance de posséder un Multisync (tous les multisyncs ont un pied) et là cela donne simplement l'impression d'avoir une configuration au look doûteux certes, mais efficace, ou alors on possède un écran classique (1080, 1081, 1084, etc etc...) et là nous avons affaire à un effet digne de ce que ferait un enfant de trois ans avec des LEGOS, totalement inergonomiques. A titre de comparaison mon boîtier Syquest GVP trouve tout naturellement sa place à côté du 2000 et permet en plus l'installation d'un deuxième périphérique au format 5" 1/4.

Après cette petite critique (peut-être la seule) venons-en tout de suite au Syquest 88 lui-même. Voici les différences majeures entre la version 88Mo et la 44Mo:

- La capacité 88 Mo formatée (106) contre 42 Mo formatée (44)

- Le taux de transfert: la version 88Mo est environ 1.5 fois plus rapide (voir tests effectués avec Diskspeed 3.1). La différence entre la carte contrôleur SR8+ avec FAAASTROM (GVP) et la carte Boil3 (TRINOLOGY) étant tellement insignifiante que je ne vous donne que les tests des HD avec leurs contrôleurs respectifs. Le temps d'accès est de 20ms pour tous les deux.

Installation

Après avoir retiré mon contrôleur GVP j'installe à la place le Boil3. J'allume le Syquest et l'Amiga, et là le doute le plus total m'envahit. En effet le 2000 refuse de booter sur le dur et encore moins sur la disquette, en bref bloquage complet de la machine. Pris de panique (j'ai endommagé mon 2000?) je consulte la doc du Syquest, mais je ne trouve rien sur ce problème. Puis je me rappelle que j'ai eu le même problème sur le 44 Mo. Il suffit d'éjecter la cartouche et de la remettre tout de suite pour que l'Amiga boote sur la disquette. En effet ce problème ce présente lorsque l'on veut autobooter sur un disque dur non formaté à bas niveau. En retirant la cartouche on libère le contrôleur qui débloque la machine et passe alors le contrôle au lecteur de disquettes. Ceci est un problème qui ne peut arriver qu'aux possesseurs de disques durs amovibles. En effet ce sont les seuls disques durs livrés non formatés.

Après toutes ces émotions je lance le programme d'installation du Syquest. Les programmes BOIL3 sont d'excellente qualité et l'installation se déroule sans problème.

Compatibilité

Me voilà prêt pour une série de tests visant à définir les capacités du 88Mo et son niveau de compatibilité avec le 44Mo. J'insère une cartouche 44Mo (formatée sur le GVP avec son contrôleur, et là oh! Merveille, la cartouche boote le plus normalement possible et je me retrouve avec un disque dur parfaitement compatible en lecture avec un 44Mo.

Ensuite je reprends la cartouche 88Mo et je la formate en 44Mo. J'installe le système et je reboote. Je réinstalle mon contrôleur GVP et mon 44Mo et j'insère la cartouche 88Mo formatée en 44Mo sur le contrôleur Boil3. J'allume le 2000 et tous se passe très bien: la machine boote normalement et j'en déduis que la version 88Mo est compatible avec le modèle 44Mo.

Je fais ensuite le test de brancher le 88Mo sur mon contrôleur GVP. Aucun problème, le contrôleur reconnaît la version 88Mo (88Mo=SQ5110 44Mo=SQ555). J'aurai quand même une petite réserve à ce sujet avant de dire que cela marchera avec tous les contrôleurs SCSI. En effet il vaut mieux s'assurer en téléphonant au constructeur si votre version de carte supporte le SQ5110. Si cela n'est pas le cas il vous faudra dans la mesure du possible faire un update de vos ROMS ou bien changer de contrôleur.

Deux à la fois

Après tous ces tests de compatibilité je me dis qu'il serait parfait si je pouvais installer les deux contrôleurs en même temps. Aussitôt dit, aussitôt fait. Cela fonctionne. J'ai la chance d'avoir deux contrôleurs avec un numéro d'identification différent. Après avoir donné la priorité au 44Mo et mis le 88Mo en identificateur SCSI 1 (sécurité oblige) je rallume pour la ènième fois mon ordinateur.

Ah Ah !!! premier problème je n'arrive pas à accéder au 88Mo. Je me plonge alors dans la doc, décidement bien faite, et je m'aperçois qu'il me faut charger les deux DEVICES qui contrôle le disque dur 88Mo. Voici le petit fichier (ICONX) que je dois lancer à partir d'une disquette à chaque COLDBOOT (coupure de l'alimentation) de la machine :

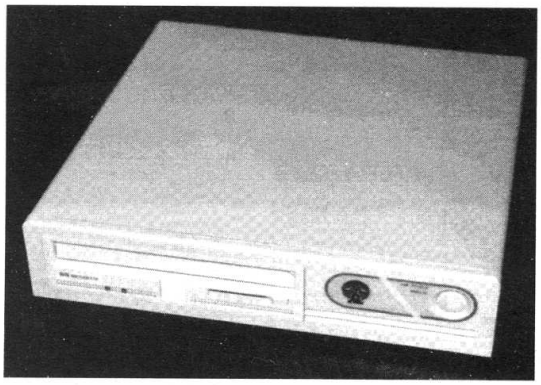
DF0:Boiltools/Boilchipmodule DF0:Devs/boil.device 1

DF0:Boiltools/Boilchipmodule DF0:Devs/nucleus201.device 1

DF0:Boiltools/Boilmount

Une fois lancé les devices étant résistants au reset il me suffit à chaque WARMBOOT de remounter le disque pour qu'il soit à nouveau disponible.

J'ai aussi connecté les deux durs au même contrôleur (GVP et BOIL3) l'un en identificateur 0 et l'autre en 1 et là encore aucun problème puisque les deux cartes acceptent chacune les deux modèles de LCAS.



Conclusion

En conclusion je dirai que cette nouvelle version est vraiment une réussite car elle est parfaitement compatible avec le 44Mo tout en ayant une plus grande capacité et une plus grande vitesse. Une seule petite ombre au tableau: le prix de 7290 F avec une cartouche et 940 F pour chaque cartouche supplémentaire.

✏***Fabrice Duhoux***

Résultats Diskspeed

DiskSpeed 3.1 Syquest 44Mo Amiga 2000 avec carte A3001 28 Mhz, Intensity Med.

Buffer Size	512	4096	32768	262144
Bytes/s Create	24813	118357	208899	299593
Bytes/s Write	26045	147492	357913	433309
Bytes/s Read	27043	162491	391305	481067

Files/s Create 09 Files/s Open/Close 22 Files/s Scan 52 Files/s Delete 10
Seek/Read 734

DiskSpeed 3.1 Syquest 88Mo A3001 28 Mhz Intensity Med

Buffer Size	512	4096	32768	262144
Bytes/s Create	25930	139446	303316	437191
Bytes/s Write	26873	173351	563940	782610
Bytes/s Read	26854	173819	563940	782610

Files/s Create 11 Files/s Open/Close 22 Files/s Scan 52 Files/s Delete 16
Seek/Read 734

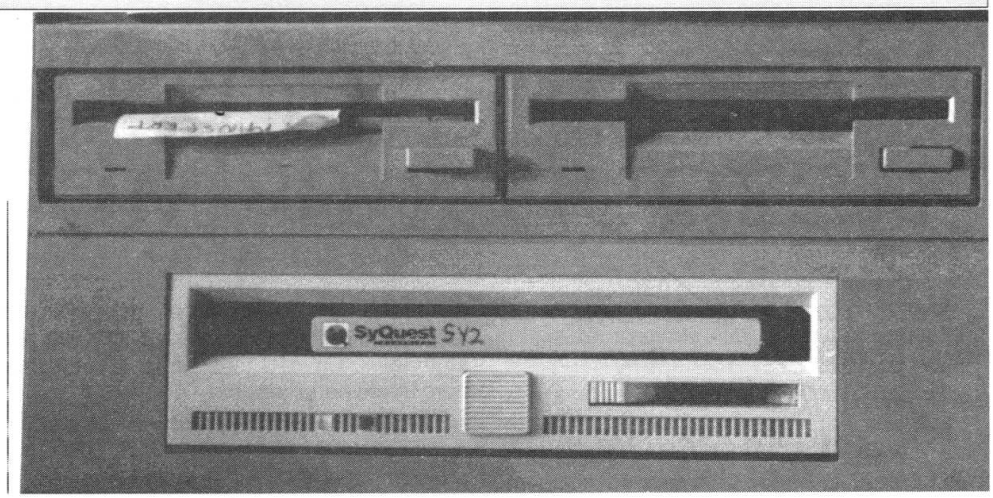
DiskSpeed 3.1 Syquest 88Mo Intensity Med (sans carte accélératrice)

Buffer Size	512	4096	32768	262144
Bytes/s Create	25451	132429	229040	313959
Bytes/s Write	26593	173072	537946	647612
Bytes/s Read	26582	171524	517549	642190

Files/s Create 09 Files/s Open/Close 22 Files/s Scan 51 Files/s Delete 14
Seek/Read 192

(Les cartouches ont été formatées, puis remplies de data, puis réorganisées avec THI-Tools avant le test avec DiskSpeed.)

Les aventures d'Ed: in Syquestland



Ma configuration actuelle est d'un 2000 avec Carte Combo de GVP, disque dur Quantum de 105Mo, et lecteur Syquest interne de 44Mo. Le Quantum est contrôlé par le contrôleur SCSI sur le Combo. Le Syquest, pour des raisons de compatibilité avec ma cartouche Syquest au format Macintosh, est contrôlé par une carte contrôleur SCSI ***Trumpcard*** *(a ne pas confondre avec le Trumpcard Professional, la carte contrôleur le plus récente de chez IVS, que nous n'avons pas testée... mais d'après Bus Plus le Trumpcard Pro serait également compatible en matière de formatage Macintosh).*

Cohabitation

Les deux cartes - Combo et Trumpcard - semblent cohabiter sans problème dans le 2000. Le Trumpcard peut lire et écrire sur les cartouches Syquest formatées par le Combo, mais le Combo ne peut pas lire ni écrire sur les cartouches formatées par le Trumpcard. Il me semble probable que ceci soit dû au fait que ma version de TCUtils, le logiciel de formatage d'IVS pour le Trumpcard, n'est pas compatible avec le RDB, un nouveau standard de Commodore pour les disques durs (voir plus loin).

Quelques règles

Il y a quelques règles à suivre pour assurer le bon fonctionnement de ma collection hétérogène de matériel. Le système démarre sur le Quantum, c'est à dire à travers la carte contrôleur/accélérateur Combo.

1. Il est impératif d'insérer une cartouche dans le Syquest. Sinon, l'ordinateur refuse de démarrer.

2. Si l'on démarre avec **une cartouche formatée sous GVP Faastrom** dans le Syquest, la situation est la suivante: La cartouche (nommée Sy2 sous DOS) est reconnue, mais le lecteur (nommé Sy: sous le programme de formatage FAASTPrep de GVP), bien que étant vu par la commande du Shell INFO, est déclaré "Not mounted" (non-initialisé) quand on demande un "DIR SY:". Ce n'est pas bien grave; il suffit de taper "DIR SY2:" et le dir est obtenu. Il est possible de lire et écrire sur Sy2.

Après, il est possible d'insérer une cartouche **formatée sous Trumpcard**, taper "**Mount DH7:**" (DH7: est le nom qui a été donné au **lecteur** Syquest au moment du formatage des cartouches sous Trumpcard) et puis "**Diskchange DH7:**". L'icône Sy5 apparaît, même si le Workbench est toujours encombré par l'icône Sy2. Il est possible de lire et écrire sur Sy5.

Il est possible d'alterner entre ces deux cartouches, en faisant attention à les appeler par leur nom DOS (Sy2 et Sy5) et non pas par le nom du lecteur (Sy: ou DH7:).

Mais il n'est pas possible (sans une re-initialisation de l'Amiga) de faire reconnaître une autre cartouche GVP. Et si l'on essaye d'utiliser une cartouche Trumpcard autre que la cartouche Sy5, le système commence à perdre sa tête: la cartouche est reconnue après **Diskchange DH7:** mais son icône n'apparait pas et on voit certaines bizarreries, comme le nom "BSy:" dans la boîte-requête de ***Pixmate***). Il semble préférable de re-démarrer l'ordinateur plutôt que de se risquer dans ces mélanges.

Bon, je ne vais pas vous confondre davantage avec les détails; le sujet est bien compliqué et le nombre de variations sans fin. Mais le Syquest se montre assez flexible devant les contraintes imposées par les différentes configurations.

Le Rigid Disk Block (RDB)

Un nouveau standard a été créé récemment par Commodore qui s'avère extremement intéressant dans le contexte de l'interchangeabilité des disques durs et des cartouches: le Rigid Disk Block (RDB).

Le RDB est constitué d'un ensemble de blocs situés sur le premier cylindre du disque dur qui contiennent des informations sur le nombre de partitions, leur taille respective et leur type. Ces blocs sont créés par les programmes de préparation des disques durs. Parmi les drivers de disque dur compatibles RDB on trouve la dernière version 2.0 du TCUtils de **Trumpcard**, FaastPrep de **GVP**, HDToolbox de **Commodore** (ce dernier étant utilisé également par les contrôleurs **Archos**), **Nexus**, Hardframe/2000 de **MicroBotics**, Fastcard de **Xetec**, ADSCSI de **ICD**, et ALF de **Bsc**.

Si votre disque dur ou cartouche amovible est "compatible RDB" vous pouvez tout simplement le débrancher de son contrôleur et l'utiliser avec le contrôleur de votre voisin à condition que son contrôleur est également "compatible RDB".

Les lecteurs Ricoh

Un mot enfin sur les lecteurs de cartouches amovibles Ricoh vendu depuis environ un an par GVP à la place des Syquest. Les cartouches Ricoh ont une capacité de 50Mo, et d'après GVP elles seront plus fiables que les Syquest, grâce en partie à leur système de filtres anti-poussières. Il est encore trop tôt pour en juger, mais il est certain que les cartouches Ricoh ne souffrent pas des deux défauts majeurs des Syquest: il est possible d'éjecter une cartouche Syquest avant l'arrêt du disque, avec des conséquences désastreuses; et il est également possible d'insérer une cartouche Syquest à l'envers dans son lecteur, ce qui peut sérieusement endommager l'appareil...

S2P

SYSTEMES, SOFTWARES & PERIPHERIQUES

SELECTION DES MEILLEURS SOFTWARES

NOUVEAUTES	S2P	Digiview Gold	1300 F	BUREAUTIQUE	
DeluxePaint IV	895 F	Volumm 4D Junior	420 F	Excellence	1390 F
SilentService 2	329 F	Volumm 4D Pro	1 690 F	Budget Familial	330 F
Secret Weapons	329 F	3 D Const. Kit	375 F	KindWords 2.0	420 F
Falcon Mission 2	290 F	Scala	2990 F	InfoFile	450 F
The Simpsons	249 F	MUSIQUE		LOG. EDUCATIFS	
Lemmings	149 F	Pro 24	2590 F	Consultez-nous	
F15 Strike eagle 2	310 F	Studio 24	1330 F	SUPER JEUX	
ThunderHawk	299 F	Perfect Sound 3.0	740 F	F 29 Retaliator	260 F
Terminator 2	249 F	Master Sound	410 F	Mig 29	250 F
Chaos strikes back	269 F	Interface Midi	315 F	Ninja Warrior	250 F
turrican 2	230 F	LANGAGE		Robocop 2	250 F
COMPILATIONS		Amos VF	490 F	M1 Tank Platoon	299 F
Air Combat Aces	269 F	Amos Compiler	295 F	Populus	270 F
Aventures Extra.	299 F	Amos 3d	375 F	MidWinter 2	349 F
Planète Aventure	289 F	Devpac V2	810 F	Great Courts 2	370 F
GRAPHISME		GFA Basic 3.0	675 F	Armour Geddon	230 F
Animagic	400 F	GFA Compiler	395 F	Secret Monkey Isl	310 F
Fantavision	720 F			Killing Cloud	329 F

Un Conseil, un renseignement sur un nouveau software ou une configuration ... Appelez-nous !

Service de Numérisation ... Appelez-nous !

Exceptionnel :
Amiga 500 plus ..... 2.890 F
Moniteur Couleur 1083 s ..... 2.100 F
Amiga 2000 ..... 5.190 F
Disque Dur GVP HCD+52Q 2 M . 4.190 F
GVP A3001 S2-50 Mhz - 4 M .... 16.990 F
CDTV + 5 Discs ..... 6590 F
A 3000 25Mhz - 50Mo .....21.350 F
Ecran Multisynch ..... 4.300 F

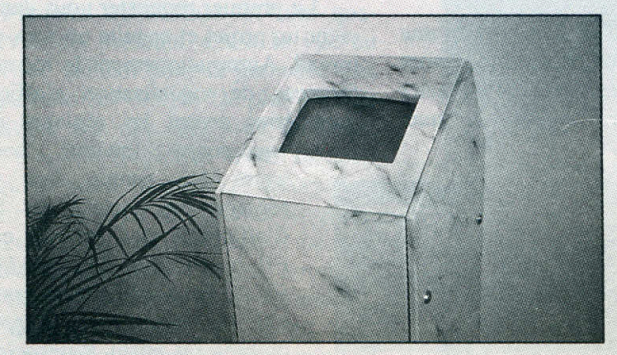
PERIPHERIQUES INDISPENSABLES

La Carte Archos AVidéo 12 + AVPaint + Opéra ..... 2.290 F
ADD 500 + HD Fujitsu 45 Mo ..... 3.290 F
ADD 500 + HD Quantum 52 Mo ..... 3.490 F
ADD 500 + HD Quantum 105 Mo ..... 4.490 F
Extension Mémoire ADD 500 ..... 500 F / Mo

CADEAU POUR TOUT ACHAT:
En provenance du Domaine Public, le plus performant des compacteurs : IMPLODER

SYSTEMES DE COMMUNICATION

Bornes Interactives - Journaux Cycliques



Nouveau à Lille :
Spécialistes sur Amigavision
Formation sur Amigavision dans toute la France
Fabrication d'Habillages de Bornes Interactives
Intégration de bornes, Centres Serveurs
Vente de systèmes Clefs en main

BON DE COMMANDE

Nom _____
Adresse _____
Ville _____ Code Postal _____
Téléphone _____

Libellé	Qté	Prix	Montant

Livraison Express par COLISSIMO

Sous-Total FTTC
Port 25 FTTC
Total FTTC

Règlement par chèque à l'ordre de :

S2P, 61 rue de la Monnaie 59800 LILLE

Tel: 20 55 99 80 (9h00-18h00)

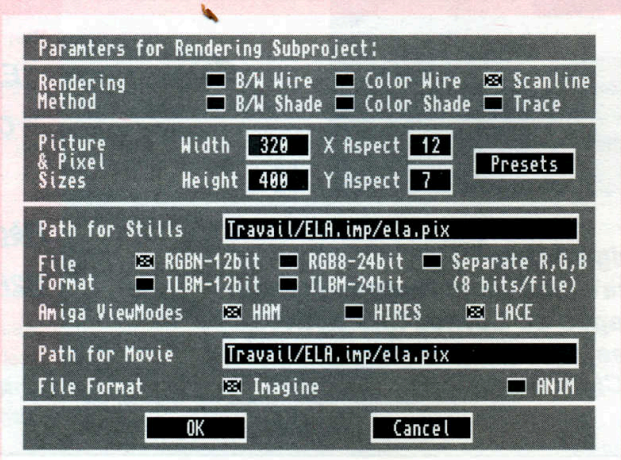
Nous consulter pour les conditions de paiement

*C'est dans le début des années "3D Raytracing" de l'Amiga que la société Impulse lança son programme connu sous le nom de **SILVER**. Plus tard une nouvelle évolution fit son apparition: Turbo-Silver. A cette époque ou Sculpt régnait sans partage, ce logiciel apportait une nouvelle approche de la modélisation 3D. Outre son éditeur 3vues (mais pleine page), il permettait de "mapper" une image sur toute forme créé par son éditeur. Maintenant, ceci est inséparable de tous les logiciels 3D sur Amiga. Pourtant ce logiciel allait subir un rajeunissement important et surtout concernant toutes les critiques formulées lors des manipulations de **Turbo-Silver**. Après plus d'un an d'attente, **IMAGINE 3D** venait de voir le jour. Bien plus complet que son prédécesseur, plus ergonomique, puissant, rapide, il est cependant d'une approche assez méthodique et ne peut pas n'être "que survolé" par l'utilisateur. Pour ma part ce logiciel est ce qui se fait de mieux sur Amiga et en création d'images de synthèses 3D animées ou non. De plus il est le seul à fournir la possibilité de créer directement des animations et des images au format 12 bits ce qui le rend directement compatible avec les cartes de ce type (**Avideo 12** par exemple). Il reste pourtant un problème de taille: il n'est pour le moment pas importé en France.*

Le programme

Une fois sorti de son emballage, nous trouvons sur notre table: un jeu de 7 disquettes et deux livrets (en anglais). Sur la première disquette se trouve le programme avec les deux versions: mode 68000 et 68030fp (les deux pouvant être installés dans un même fichier. Le programme principal ne nécessite pas obligatoirement l'usage d'un disque dur. Mais je ne vois pas vraiment l'intérêt de l'utiliser sans, car vu le nombre d'accès et de procédures de sauvegardes en cours d'utilisation, il deviendra très fastidieux et lent alors qu'il se veut tout le contraire. De plus l'installation des autres disquettes d'aide interactive et d'objets est une composante importante de programme. En effet deux disquettes contiennent l'aide interactive d'Imagine. Cette aide s'installe sur le disque dur et peut être activée à tout moment dans le programme. Plus qu'une aide elle propose même de vous guider si vous hésitez sur une fonction par un exemple auto matique décrivant la démarche à suivre. Tout ceci sans quitter Imagine ni votre travail en cours de réalisation.

Les 4 autres disquettes sont une importante banque d'objet dont tous sont assez bien finis. Il est aussi à signaler qu'une carte accélératrice est la bienvenue.



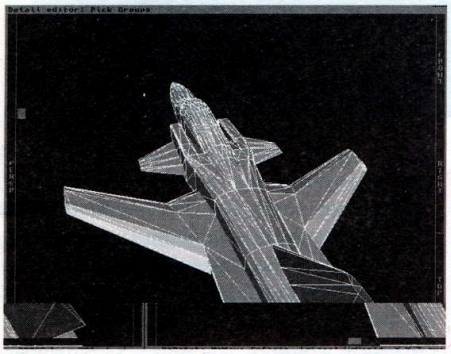
Une fois le logiciel installé, il ne reste plus qu'à le découvrir.

Project Editor

Le premier requester nous demande de créer un projet et ensuite un sous-projet de travail. Automatiquement le menu de préférences de visualisation s'affiche. Ces paramètres seront les réglages de votre sous-projet (chaque sous-projet ayant les siens). Les premiers réglages se portent sur le mode d'affichage des images calculées: *Fil de fer N&B*, *16 Gris+Fil de fer*, *Fil de fer coloré* (selon couleur des objets), *32 couleurs*, *Mapping* sans ombres ou enfin *Raytracing*. Juste au dessous se trouve la taille des images. La taille maximum d'une image peut atteindre 8000x8000. Elle peut aussi être calculée en 50x50 ou toutes les autre tailles que vous pouvez imaginer. Le fait de calculer une image en 50x50 pixels est très intéressant pour des essais ce qui va accélérer les temps de cal-

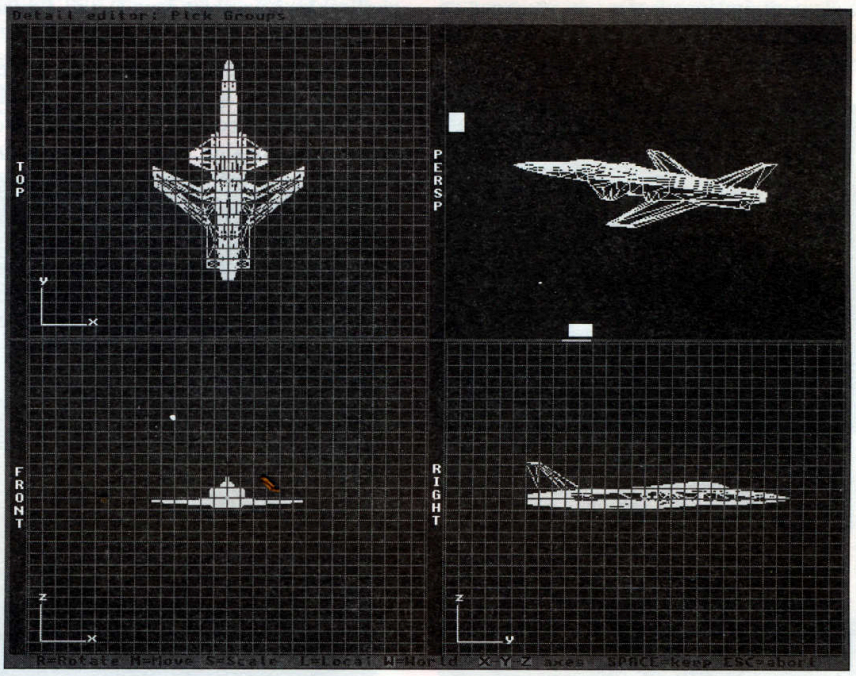
cul quelque soit le mode utilisé. Maintenant que nous connaissons notre mode de calcul ainsi que la résolution, il ne reste plus qu'à savoir le type de fichier à créer. Pour cela les concepteurs d'Imagine ne se sont pas posé de question. Ils les ont tous mis. Les 5 formats les plus courants dans l'univers Amiga sont présents: ***RGB8*** ou ***IFF*** en ***12 bits*** (compatible Avidéo 12), ***RGBN*** ou ***IFF en 24 bits***, ***R.G.B 24 bits*** (3 fichiers de 8 bits type Sculpt), ***HAM***, ***Lores***, ***Hires*** en entrelacé ou non. Les images calculées dans des résolutions supérieures à ce que peut afficher un *Amiga* ainsi que celles en 24 bits pourront quand même être affichées en choisissant le mode dans *"Amiga Viewmodes"*. S'il s'agit d'une animation, celle-ci sera de type ***Anim*** (genre *Dpaint, Videoscape*, ...) ou bien au format ***Imagine/Silver*** que seul ces logiciels peuvent éditer.

Une fois nos préférences ok, *Imagine* attend maintenant votre choix au menu. Ici on a le choix entre ***Detail-Editor, Forms-Editor, Cycle-Editor, Stage-Editor, Undo et Quit.***



Detail-Editor

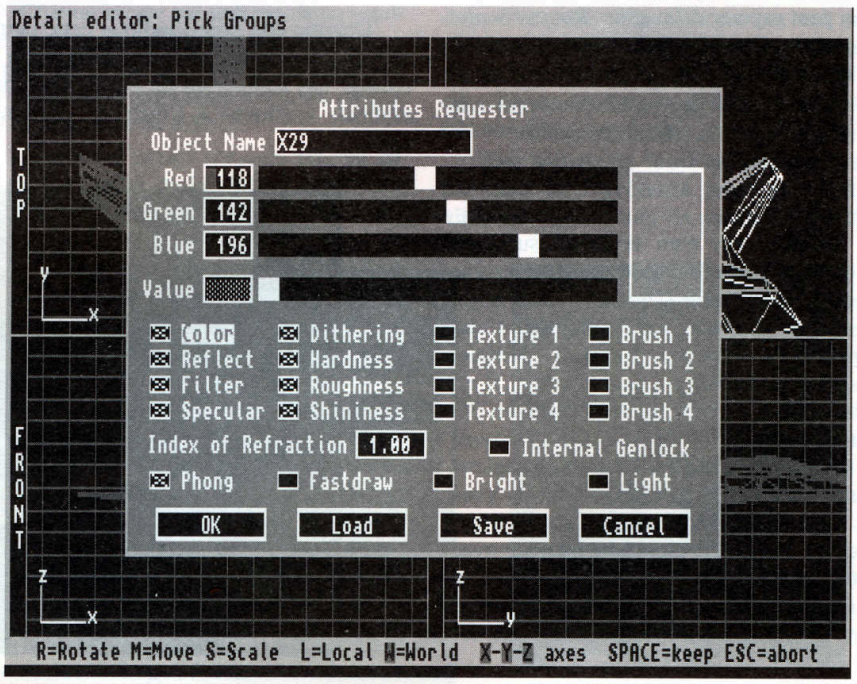
Nous allons prendre *Detail-Editor*. *Imagine* charge maintenant le module de création et de transformation des objets. On remarque au premier abord les trois vues classiques de tout éditeur 3D (vues genre Modeler 3D). Mais ici une quatrième vue est présente. C'est la vue en *Perspective* qui fait pour la première fois son apparition sur *Amiga*. De plus lorsque l'on agit sur une des vues avec la souris, les deux autres réagissent aussi de telle façon qu'un point ou une face déformée à la souris le sera en temps réel dans les trois; seule la vue en perspective ne sera rafraîchie qu'une fois l'action terminée, c'est à dire le bouton de la souris relâché. Cette quatrième vue est donc très intéressante pour découvrir son objet en faces cachées ou pleines et dégradées en 16 gris. Dans cet éditeur, le travail se déroule de la même façon que dans l'ancien *Turbo-Silver* avec en plus une grande ergonomie et le fait de pouvoir travailler sur trois vues en même temps. Les commandes de déformation de l'objet sont classiques: tirer un point, une face, un groupe, ajout de faces, points, lignes ainsi



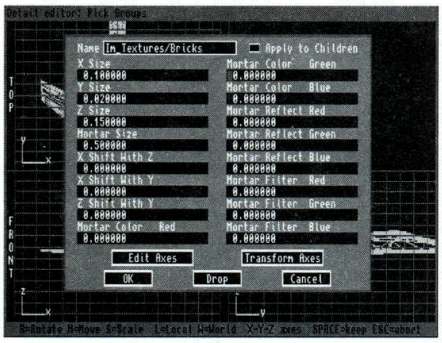
qu'une option ***Magnétisme*** totalement paramétrable par l'utilisateur avec des possibilités de base comme ***Conique***, en ***Cloche*** et même un ***Random***. Evidemment tous les types de primitives existent.

Attributes

Une fois l'objet satisfaisant, il faut l'habiller. Dans le menu se trouve la fonction ***Attributes*** qui n'a pas besoin d'être traduite. Cette fonction contient en elle tous les réglages possibles sur un objet créé dans ce *Détail Editor*. Tout comme *Silver*, la recherche des couleurs se fait en 24 bits (0 à 255 pour chaque composante). Bien sûr un astucieux tramage permet à *Imagine* de simuler ces teintes inexistantes sur un *Amiga* normal. Tout est donc paramétrable. Ainsi la réflexion, la transparence, la teinte, la tâche de diffraction et le mélange des teintes, tout est paramétrable. Pour éviter des rendus facettés sur des objets qui devront apparaître lisses, une fonction de *"Phong"* peut s'appliquer à tout moment. De plus si l'objet possède trop de lignes et de points, ce qui rend le rafraîchissement d'écran très long, la fonction ***Fastdraw*** ne représentera l'objet que sous la forme d'un cube de la taille de celui-ci. La fonction ***Genlock*** permettra de le rendre transparent à une incrustation vidéo ultérieure. Un autre point intéressant est la possibilité d'utiliser 4 textures différentes pour un même objet. Les textures sont paramétrable manuellement et réclament une bonne expérience de ces manipulations. Il reste possible d'influencer, la forme, la taille et la concentration de ces



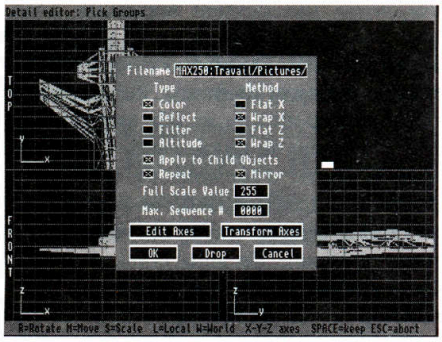
textures. Les 4 textures seront donc totalement indépendantes et pourront se soustraire ou s'ajouter par des effets de transparence.



Tout comme les textures, le mapping d'images IFF réagira de la même façon.

Mapping

Ainsi tout ce qui a été dit plus haut est applicable au mapping. La possibilité de faire un ***"Wrap"*** (l'image se conforme à l'objet) et un ***"Flat"*** (l'image est indépendante de la forme de l'objet) ainsi que la fonction ***Altitude*** permettent des effets de mapping très saisissants.



Transformation

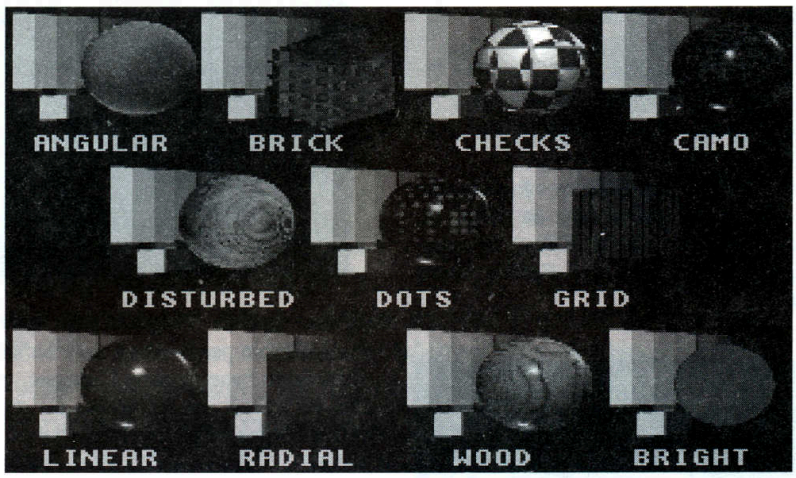
Evidemment comme dans tout logiciel qui se respecte, un requester de transformation est aussi présent avec tout ce que l'on peut espérer d'Imagine: *Rotate, Scale, Translate, Extrude, Spin, Sweep, conform to sphere or cylinder...*

Il ne faudrait pas oublier non plus une autre fonction très, très intéressante.

Convert IFF

Comme son nom le laisse supposer elle offre la possibilité de transformer une image type ***Bitmap*** *(Dpaint)*, en un **objet Vectoriel reconnu dans Imagine**. Cette fonction est magique. Un petit exemple: Tout le monde s'en est rendu compte, il est très difficile ou impossible d'écrire en 3D dans un logiciel de ce type. Dans *Imagine* la solution consistera à charger un logiciel genre *Dpaint*, d'écrire dans celui-ci avec les fontes Amiga normales, de sauver votre texte et de le récupérer dans imagine avec cette fonction. Le tour est joué. Si l'on désire les lettres indépendantes, des outils sont là pour vous y aider ainsi que les extrusions et toutes les possibilités applicables à un objet dans *Detail-Editor*.

Ce *Detail-Editor* devient donc le *Modeleur* principal du programme et celui que l'on utilise le plus. Pourtant il existe une autre partie consacrée à la création des objets dans Imagine. C'est le ***Form-Editor***. Présenté de la même façon que le *Detail-Editor* (4 écrans), il permet principalement de créer des formes complexes à partir de primitives en utilisant des fonctions particulières. Ces déformations agissent en symétrie (haut/bas, 90°, droite/gauche...) sur des parties de la forme ou sur des points et donc permet de créer des objets très symétriques pour une utilisation directe ou ultérieure dans le *Detail-Editor* grâce auquel on lui appliquera des textures et toutes les possibilités d'un objet normal. Les autres commandes contenues dans les menus sont plus classiques (couper/coller...) et ne nécessitent pas que l'on s'y attarde.

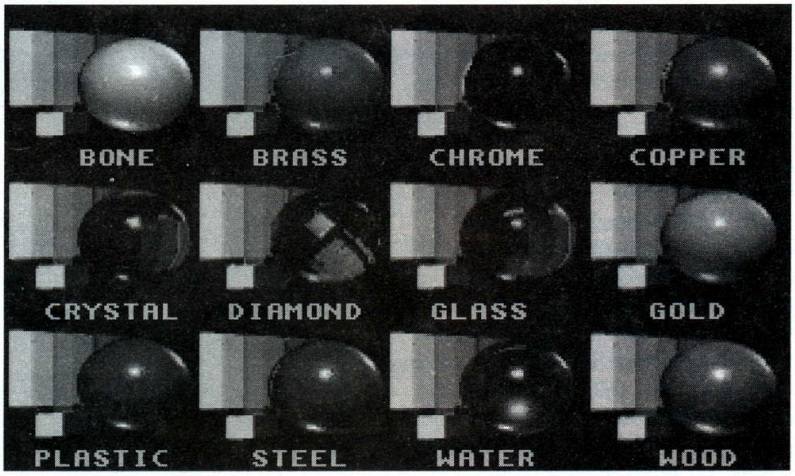


Cycle Editor

Comme con nom l'indique cette partie du programme est ici pour nous aider à réaliser des animations ou plutôt des mouvements cycliques à l'intérieur d'animations.

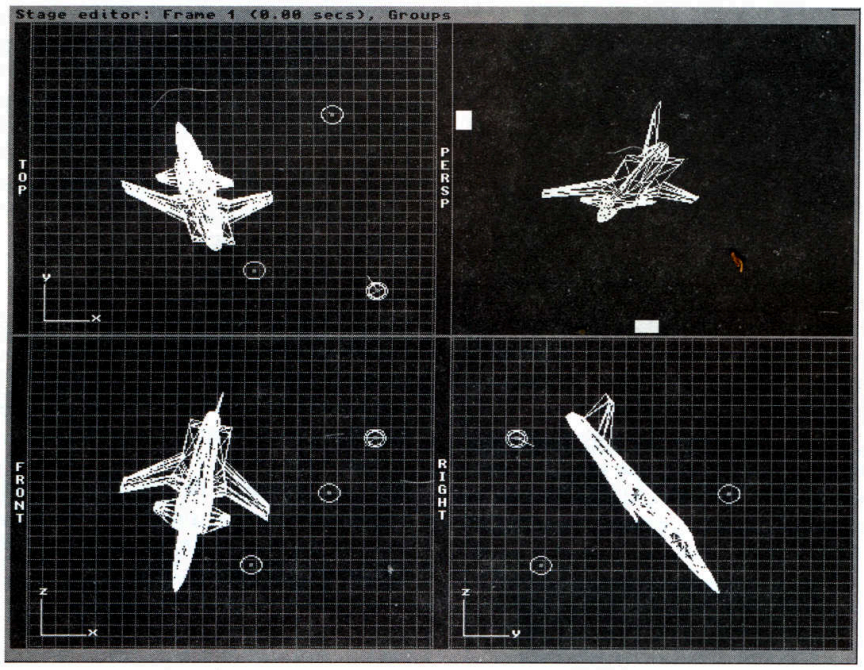
Expliquons-nous: Dans la grande majorité des programmes d'animation 3D, il est très compliqué et ardu de créer un personnage en train de marcher, balançant les bras, tournant la tête, le tout en suivant le tracé d'un relief. Ici l'éditeur de cycle va nous faciliter la tâche. Toute la gestion hiérarchique du personnage va être créée, visualisée, et ensuite pourra s'insérer dans l'animation future. Cela permettra un script plus clair à l'écran ainsi qu'une modification et une insertion de nouveaux mouvements ou personnages plus aisée. La vitesse à laquelle sera construite une animation cyclique est assez déroutante. Un peu comme dans *Dpaint*, un nombre de cellules sera attribué à chaque mouvement, le tout faisant un ensemble cohérent. Un squelette sera donné à notre personnage et les mouvements de chaque membre seront effectués grâce à certaines commandes comme: ***Pivot***, ***Twist***, ***Move*** ... Un mouvement créé à la souris sera tout aussi possible et être combiné avec les commandes précédente. Le *Cycle Editor* possède son propre module d'animation pour contrôler le bon fonctionnement de l'ensemble.

Toute l'animation est sauvée sous un seul fichier qui lui, fera partie de l'animation finale contenue dans le Stage Editor. Nous allons en parler.



Stage Editor

C'est ici que tout va s'assembler soit pour former une image soit une animation et même des métamorphoses d'objets.



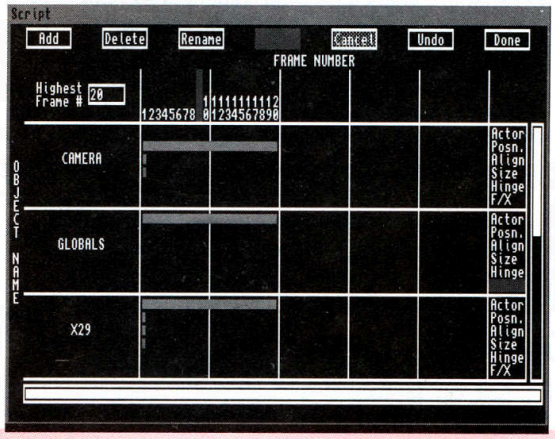
De nouveau la classique vue en 3 fenêtres plus la perspective apparait mais avec un objet en plus en son milieu. C'est l'observateur matérialisé par un double cercle et un tiret représentant la direction de la caméra (comme dans Silver). Tous les menus sont complets avec en plus un réservé à l'animation et la métamorphose des formes. En plus des contrôles effectués à la souris une combinaison avec les touches du clavier pour certaines commandes comme la rotation et le changement d'échelle sur les trois vues est présente. Pour utiliser nos objets créés dans le *Detail Editor* ou nos animations cycliques du *Cycle Editor*, il suffira de les charger et elles seront représentées soit par leur forme (pour les objets) soit par un axe et un cube (pour les animations et les mouvements). L'observateur sera manipulé à la souris dans les trois vues. La direction du "regard" pourra soit être dirigée manuellement soit être trackée vers un objet ou un groupe d'objets. Au menu se trouve aussi l'inévitable possibilité d'ajout des sources lumineuses ainsi que certaines actions déjà présentes dans le *Detail Editor* telles que la transformation, la taille ou la rotation sur les formes.

Action

La partie la plus importante du *Stage Editor* se trouve dans la commande ***Action*** du menu. Une fois sélectionnée, un nouvel écran s'affiche semblant très compliqué dans un premier temps, mais qui va devenir très familier après quelques manipulation. Sur cet écran se trouve tout le script, les objets, les sources de lumière, la caméra, les mouvements, les effets spéciaux, les animations... en fait tout le coeur du programme. C'est sans doute la partie la plus complexe d'Imagine. Pourtant c'est celle qui est la plus révolutionnaire par rapport à ses concurrents directs. Sur un seul écran se trouvent tous les acteurs de notre scène; tous accessibles au clicks de la souris. Chaque mot, chaque colonne renvoient à un requester contrôlant une partie du script. Nous allons maintenant en décrire les principaux.

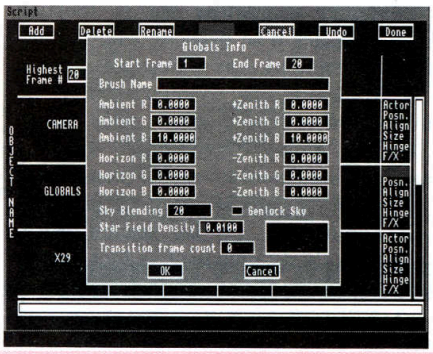
Dans la partie du haut se trouve, outre les com mandes de contrôle des actions (pour la souris), la visualisation du nombre d'images composant une animation (ici 20). Chaque image est indépendante ou/et liée à ses voisines. Le nombre des images disponibles n'est pas limité (uniquement par la mémoire disponible sur votre disque dur ou disquette ou RAM).

Le premier acteur toujours présent en dessous est celui de la caméra représenté par son nom. Six petits rectangles de couleur vont représenter les différents états de cet acteur que l'on ne doit pas détruire; si par malchance on le faisait, il ne resterait plus qu'à sortir de l'éditeur et y entrer à nouveau pour que le logiciel génère une autre caméra. Ensuite se trouve, au dessous, un autre acteur indélébile



Globals

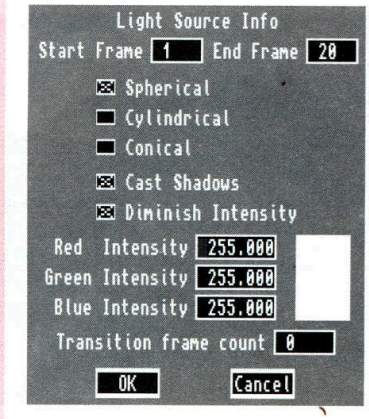
Globals, représentant tous les paramètres extérieurs du monde de notre scène. Il renferme les paramètres du ciel de jour (couleur ambiante, horizon, zenith) ou du ciel de nuit.



La nuit aussi est matérialisée par un ciel plus ou moins étoilé selon vos goûts. De plus il est possible de faire varier ses paramètres tout le long d'une animation et pourquoi ne pas créer un vrai lever de soleil en passant d'un ciel sombre étoilé vers un ciel bleu avec tous les dégradés de transition? On peut aussi utiliser une image *IFF* comme fond du ciel. Cette image sera partie intégrante de la scène, elle sera réfléchie sur les objets à réflexion et pourra se trouver en transparence dans le cadre par exemple de notre lever du jour.

En dessous de *Globals* se trouvera le premier objet que vous aurez chargé. Si rien n'a été chargé il suffira d'y clicker dessus pour voir apparaître un requester demandant soit d'en charger un, soit de placer une source de lumière. Pour ce qui est de la source de lumière, une fois créée elle fait apparaître un écran de réglages très complet à son égard.

Une source de lumière doit impérativement être présente pour un rendu ultérieur sauf en cas de calcul en "Fil de



Fer". *Imagine* supporte jusqu'à 32000 sources lumineuses différentes, c'est plus qu'il ne nous en faut. Ces sources peuvent diffuser leur lumière de façon sphérique (dans tous les sens), conique, peuvent générer des ombres grâce aux objets et avoir leur intensité lumineuse qui diminue au fur et à mesure que l'on s'en éloigne. Ici aussi il est possible de faire changer la couleur, la forme, le type de chaque source de lumière au cours d'une animation tout comme pour *Globals*.

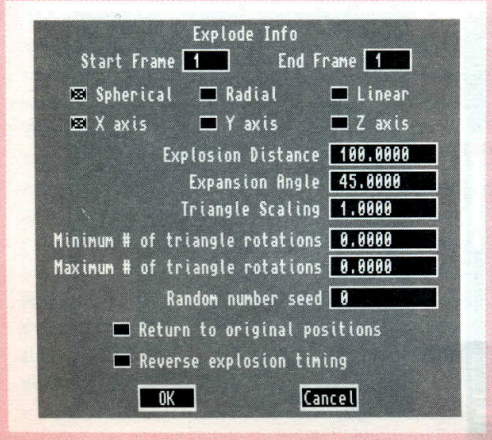
Si un objet a été chargé à la place d'une source lumineuse, cet objet apparaîtra au centre de chaque fenêtre et pourra ensuite être déplacé à la souris ou par les coordonnées accessibles par la fonction ***Posn.*** (une des 6 se trouvant sur la droite de l'écran action). Les 6 fonctions sont la fiche d'identité de chaque élément du tableau ***Action*** et sont actives pour chaque acteur. La première se nomme ***Actor*** et représente l'élément lui-même (son nom et sa localisation dans la machine, sa durée dans l'animation ...). Le second ***Posn.*** comme on l'a dit plus haut sa localisation en X, Y et Z dans l'univers de notre scène.

Align lui permet de faire pivoter un objet dans les 3 dimensions tout le long d'une animation ou pendant une partie. ***Size*** est ici pour faire varier la taille d'un objet ou la focale de l'objectif s'il s'agit de la caméra. ***Hinge*** permet de faire évoluer un objet en mouvement sur une sorte d'orbite tout au long du mouvement.

Fx

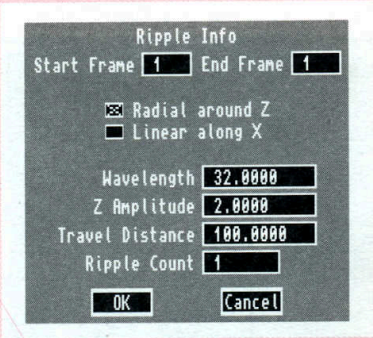
C'est la commande la plus étonnante de ce logiciel. Comme son nom le fait penser c'est un générateur d'effets spéciaux sur les objets. Dans la version de base 3 effets spéciaux sont livrés.

Le premier porte le nom d'***Explode***. Appliqué à un objet il fait littéralement exploser cet objet (selon le nombre de cellules attribué) en une multitude de morceaux selon une expansion totalement contrôlable, aussi bien en taille qu'en direction. Une option est présente pour rendre ce mouvement cyclique, et par exemple sur une explosion de 100 images, 50 seront réservées à l'expansion et 50 à la contraction vers l'objet initial. Tout ceci



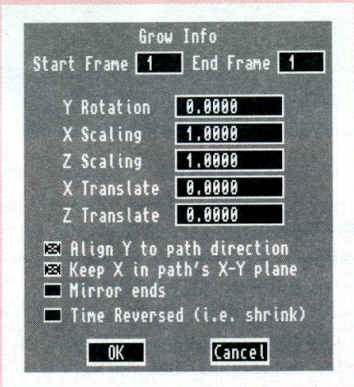
pouvant bien évidemment se faire à l'intérieur d'une animation plus globale.

L'effet ***Ripple*** lui sert à faire disparaître un objet en le désagrégeant lentement ou subitement. Le tout dans un mouvement



d'ensemble faisant disparaître l'objet soit au cours d'une collision avec un autre ou combiné avec une explosion, le tout avec un rendu très réaliste de l'action.

L'effet ***Grow*** est lui plus pointilleux d'utilisation. Le mieux sera d'utiliser cette fonction avec un objet et un chemin au préalablement créé. Comme son nom l'in-



dique il fait grandir l'objet tout le long de l'animation, c'est à dire évoluer l'objet selon ses paramètres à lui et selon le chemin (path) déjà existant.

L'Animation

Il serait inconvenant de ne pas parler de l'animation à part entière et sa façon de la construire. De toute façon on en a parlé tout au long de l'article, elle est partie intégrante du logiciel. Tout comme *Turbo-Silver* une animation se crée autour d'un axe sur lequel on ajoutera un certain nombre de points que l'on reliera avec des droites ou des courbes pour définir un chemin. Evidemment chaque objet peut avoir son propre axe et donc son propre mouvement. En plus peut être combiné à cet axe une animation cyclique créée dans le *Cycle-Editor* ainsi qu'une méta morphose de l'objet en un autre objet, une modification des textures ou des mappings ainsi que *Globals*... Bref les combinaisons ne semblent limitées que par l'imagination de l'utilisateur et aussi de la configuration de celui-ci.

Une possibilité un peu oubliée dans ce test est la facilité avec laquelle Imagine peut métamorphoser un objet en un autre. Bien sûr la contrainte est que l'objet de départ doit avoir ne même nombre de points que celui de fin. C'est la seule contrainte car tout le reste peut se trouver différent, que ce soit ses couleurs, textures, mapping ou autres paramètres.

Une fois tout terminé, il ne reste plus qu'à sauver la scène du *Stage-Editor*, revenir au menu de départ (Project-Editor), et de calculer le tout. La configuration nécessaire au point de vue du matériel à mettre en oeuvre est du même ordre que pour tout logiciel de 3d raytracing sur *Amiga*. Il ne semble pas viable d'exploiter à fond ce genre de programme sans avoir un disque dur, 3 Méga de RAM ou plus et une carte accélératrice 68030/82 de au moins 25 Mhz. Pour ce qui est de la vitesse de calcul, elle est comparable à ce qui se faisait sur *Turbo-Silver* et varie selon la complexité de la scène. Comme on l'a dit au début, les fichiers ainsi créés seront au format *Anim en 16, 32, Ham, 12Bits ou 24 Bits*. Un panneau de contrôle permet à *Imagine* de pouvoir piloter les animations dans un des modes *Amiga* (même si l'animation est calculée en 24 bits).

Conclusion

Il est bien dommage que ce logiciel, que je considère pour ma part comme le meilleur dans cette catégorie, ne soit pas distribué en France. Ses possibilités de création semblent infinies et même si au premier abord il semble complexe et aride, il a le mérite d'être logique dans sa construction d'un univers. La documentation comprends deux livrets composés d'une description classique de toutes les commandes du logiciel et d'un livret "tutorial". Ce dernier est le plus intéressant, car il offre par un exemple toute l'explication des commandes du programme. Le résultat final de l'exemple propose un personnage gravissant une montagne avec un mouvement de caméra et un lever de soleil. Cette démonstration peut se réaliser en moins d'une heure!.

Il est aussi intéressant de noter que le fabricant propose une carte 24 bis (***Firecracker 24***) tournant directement avec le logiciel en lui subtilisant ses modes d'affichages (information non-vérifiée).

Donc avis aux importateurs: ce logiciel mérite d'être connu en *France* et pourquoi pas aux gens de chez *Archos* car il est le seul à proposer des images directement en 12 bits et des animations au format *Anim 12 bits* qui sont directement utilisables avec l'*Avideo 12*.

Eric Laffont

Imagine *est disponible chez Bab Micro à Bayonne au prix de 1990fr. (tel: 59.59.39.65, fax: 59.59.71.63).*

VOUS RECHERCHEZ ... BUS+ VOUS PROPOSE

TRUMPCARD PROFESSIONAL

CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

Grand Slam — **LA CARTE MULTIMEDIA** NOUVEAU

« LA PLUS POINTUE » POUR LES AMIGAS

GRANDSLAM La Carte multifonction la plus performante du marché contrôleur SCSI (taux de transfert de plus de 1.9 MO sous DPerf), extension de mémoire (jusqu'à 8 MO par SIMMs), connecteur parallèle de sortie et carte réseau SCSI (IVS SCSI SHARE). Livrée montées sur équerres avec câbles, programme de formatage, utilitaire de configuration de réseau et logiciel de test de la mémoire et du port parallèle.

GRANDSLAM A2000 ..... 2.600 F.
GRANDSLAM A500 ..... 3.300 F.

A2000
GRANDSLAM HC 52Q QUANTUM LP 52S (14-19 mS) ... 5.490 F.
GRANDSLAM HC 105Q QUANTUM LP 105S (14-19 mS) ... 7.300 F.
GRANDSLAM HC 210Q QUANTUM LP 210S (14-19 mS) .. 11.300 F.

A500
GRANDSLAM 500/52Q QUANTUM LP 52S (14-19 mS) ... 6.490 F.
GRANDSLAM 500/105Q QUANTUM LP 105S (14-19 mS) ... 8.300 F.

TRUMPCARD PRO
TRUMPCARD PRO HC 52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) ..... 4.550 F.
TRUMPCARD PRO HC 105Q QUANTUM LPS 105S (14-19 mS) .... 6.390 F.
TRUMPCARD PRO HC 210Q QUANTUM LPS 210S (14-19 mS) ... 10.390 F.

TRUMPCARD PRO 500/52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) .... 5.550 F.
TRUMPCARD PRO 500/105Q QUANTUM LPS 105S (14-19 mS) .... 7.450 F.

TRUMPCARD
TRUMPCARD HC 45 FUJITSU (25 mS) ..... 3.650 F.
TRUMPCARD HC 52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) ..... 3.990 F.

TRUMPCARD 500/45 FUJITSU (25 mS) ..... 4.550 F.
TRUMPCARD 500/52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) ..... 4.850 F.

NORDIC X POWER

La cartouche d'action Amiga

A500 ..... 950 F. A2000 ..... 960 F.

HAM - E NOUVEAU HAM - E +

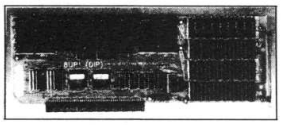
LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT

Résolution HAM-E : 384 x 560 - HAM-E+ : 768 x 560 • Pas besoin de vous séparer de votre moniteur 1084s . • Le logiciel processeur graphique NEW IMAGE PROFESSIONAL vous est offert gratuitement afin d'exploiter au mieux les capacités de votre carte graphique 24 bits. • Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc... • Sauvegarde et conversion des images en IFF 24 bits. • Dimension maximale de l'image 32.767 x 32.767 pixels. • Interface utilisateur simple et intuitive.

Prix : HAM-E : 3.250 F HAM-E+ : 4.750 F

NOUVEAU COMPATIBILITE TOTALE HAM-E VOLUMM-4D

EXTENSIONS MEMOIRE

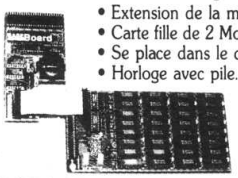


8-UP ! (DIP)
2/8 MO (A2000)
MICROBOTICS

2 MO ..... 1.750 F. 4 MO ..... 2.650 F.
6 MO ..... 3.600 F. 8 MO ..... 4.450 F.

EXPANSION SYSTEMS

La carte BASEBoard vous donne la puissance de l'AMIGA 2000 au prix de l'AMIGA 500.



- Extension de la mémoire jusqu'à 4 Mo.
- Carte fille de 2 Mo portant la mémoire à 6 Mo.
- Se place dans le connecteur de l'A501.
- Horloge avec pile.
- 100% compatible avec les logiciels AMIGA
- 100% compatible avec Fat Agnus et Super Fat Agnus.

BASEBOARD peuplée 0K ..... 995 F.
2MO ..... 1.990 F.
4MO ..... 2.990 F.
6MO ..... 4.990 F.
Carte fille XRAM BOARD peuplée 512K ..... 1.250 F.

DataFlyer™

CARTES CONTROLEURS & DISQUES DURS

Donnez de l'espace à votre AMIGA à UN VRAI PRIX BUS PLUS

A2000
DataFlyer 45 (HD 45 MO, 25mS) ..... 2.950 F.
DataFlyer 52 Q (HD Quantum 52 MO, 14mS) ..... 3.290 F.
DataFlyer 105Q (HD Quantum 52 MO, 14 mS) ..... 5.690 F.

A500 DataFlyer avec boîtier externe se raccordant au bus de l'A500
DataFlyer 500/45 (HD 45 MO, 25 mS) ..... 3.650 F.
DataFlyer 500/52 Q (HD Quantum 52 MO, 14 mS) ..... 3.990 F.
DataFlyer 500/105Q (HD Quantum 105 MO, 14 mS) .... 6.390 F.

DATA FLYER RAM

NOUVEAU

Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000.

Permet d'apporter jusqu'à 8 MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs

A500 la carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la BaseBoard et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10.5 MO !

A2000 la carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte contrôleur DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM peuplée OK ..... 950 F.
2 MO ..... 1.860 F.
4 MO ..... 2.790 F.
8 MO ..... 4.650 F.

MicroBotics, Inc.

VXL*30

NOUVEAU

LA CARTE ACCELERATRICE 68030 POUR AMIGA 500 et A2000

La rapidité, la puissance à votre disposition • Construisez votre carte accélératrice selon vos besoins • Elle est équipée du processeur Motorola 68030 ou du 68030EC (version économique) • Compatible coprocesseur mathématique 68881 et 68882 • Compatible Kickstart 2.0 • En option carte Mémoire additionnelle VXL-RAM 32 (peuplée en RAM BURST ou NON-BURST 2 ou 8 MO) • Livrée avec le logiciel du domaine public Set CPU.

VXL 25mhz EC030 ..... 3.495 F.
VXL 25mhz EC0E0 + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 NON-BURST (2MO) .... 7.450 F.
VXL 25mhz 030 + MMU + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 NON-BURST (2MO) 12.400 F.
VXL 50mhz 030 + MMU + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 BURST (2MO) .. 15.700 F.

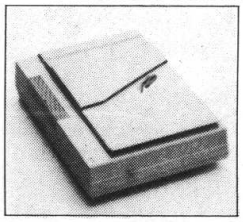
Tous ces montages peuvent se réaliser en étapes successives suivant vos besoins.
Autres constructions : nous consulter.

EXTENSION MEMOIRE

512 K avec interrupteur et horloge. A500 **390 F.**

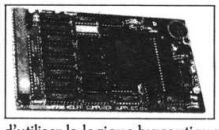
PRINT TECHNIK

AMIGA (A500, A2000, A3000)
PROFESSIONAL SCANNER



• Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats. • Capacités de scan de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP LaserJet.• Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité.
• 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.
Prix : ..... 9.500 F.

KCS



POWER PC BOARD (A500)

La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.
Prix : .....NOUVEAU PRIX..... 2.480 F.

TRILOGIC

AMIGA AUDIO DIGITIZER
choisissez entre la version MONO OU STEREO

Les deux digitaliseurs (samplers) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix. La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilisez. Fonctionne avec Audiomaster I & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datel sampler et Sonix, etc. ... Livré avec câble de connection et « Sound Workshop », Disquette DP.
AUDIODIGITIZER MONO ..... 345 F.
AUDIODIGITIZER STEREO ..... 495 F.

SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000
Prix ..... 580 F.

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.
Prix ..... 450 F.

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit ! Prix..... 155F.

Pour tout achat de plus de 600 F vous recevrez en CADEAU **le Super PIN'S de collection B+**

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant. Base cours US$, Livre sterling au **15/08/91** • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. - Autres produits : 30 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS

A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM .....
ADRESSE .....
VILLE ..... CODE POSTAL

Qté.	ARTICLE	PRIX unit.
	FRAIS DE PORT	
	TOTAL	

Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France

AMIGA

☐ CHEQUE
☐ CCP
☐ Carte Bancaire
expire à .....
Date .....
Signature .....

DKB TRACE

Un Ray-Tracer en domaine public

Pour tous les mordus de ray-tracing qui n'ont pas les moyens d'investir dans des programmes éxistant dans le commerce comme Real 3D, Sculpt -Animate 4D ou bien Imagine, le domaine public peut constituer une solution de remplacement à bien moindre coût. En effet parmi les programmes qui peuplent les collections Fish, CAM et autres, on peut trouver DKB Trace, un ray-tracer qui n'a pas à rougir devant ses grands frères, du moins si l'on considère ses capacités de rendu.

Contenu

Sur la disquette d'origine, on trouve en vrac les programmes suivants:

- traceffp: le raytracer proprement dit;
- trace881: une version du raytracer pour les machines équipées d'une carte accélératrice avec coprocesseur arithmétique;
- Sculpt2DKB: un utilitaire de conversion des fichiers Sculpt en fichiers compatibles DKBTrace;
- Dump2Raw,
- Dump2RGB,
- DumpToIFF : utilitaires de traitement de l'image après rendu: voir plus loin.
- DKB Trace : Un Ray-Tracer en domaine public

Un répertoire DOCS : Comme son nom l'indique, il contient les différentes documentations dont a besoin l'utilisateur (en anglais, succintes mais claires). Une fois imprimée, la doc occupe un peu plus d'une vingtaine de pages;

Un répertoire DATA : La caverne d'Ali-Baba! Contient tout une série d'exemples et d'images pour utiliser à fond DKBTrace.

Les sources : L'auteur donne aussi les listings du programme (à compiler avec Lattice C 5.05) pour les programmeurs curieux.

La 3d Par Scripts

Tout comme l'ancêtre de la 3D sur Amiga, DBW-Render, DKBTrace ne possède pas de modeleur, du moins pas pour l'instant. En fait il fonctionne par fichiers sources ou scripts, c'est à dire à peu près comme un compilateur. La différence c'est qu'au lieu d'obtenir un programme exécutable, on obtient un fichier contenant une image IFF. Oui, je sais, la convivialité en prend un coup, mais n'oubliez pas que c'est du DP.

Je disais donc, DKB fonctionne par scripts. Un script est tout simplement un fichier texte qui contient toutes les informations concernant la scène que vous voulez générer. Par exemple, la ligne suivante :

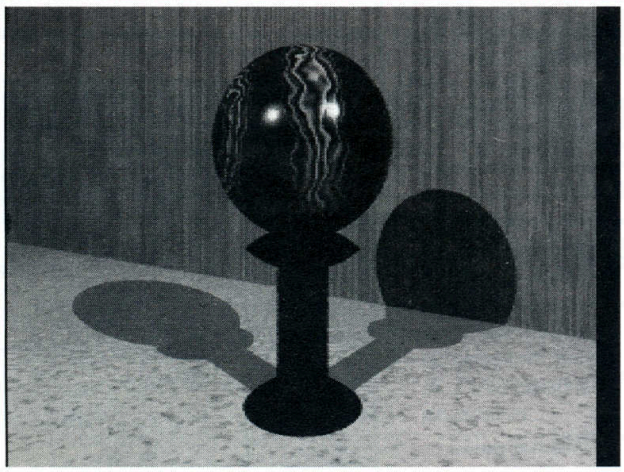
SPHERE <0.0 25.0 0.0> 10.0 END_SPHERE

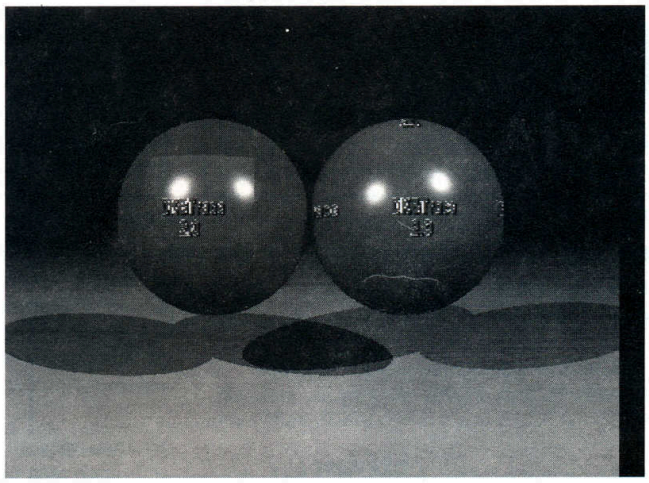
Placée dans le script, cette ligne produira une sphère aux coordonnées (0,25,0) et de rayon 10 unités.

Les primitives et les outils

La modélisation d'une scène se fait essentiellement à l'aide de primitives. DKBTrace met à notre disposition des plans, des sphères, des triangles et des quadriques pour alimenter nos créations.

Les plans et les sphères sont de loin les plus utilisés, et les triangles servent à assurer la compatibilité avec Sculpt-4D, qui travaille exclusivement avec des triangles.





Quant aux quadriques, ce sont des formes particulières dont dérivent les paraboloïdes, hyperboloïdes, sphères, ellipses et autres coniques. En effet elles sont générées par l'équation (pour les matheux) :

$$Ax + By + Cz + Dxy + Exz + Fyz + Gx + Hy + Iz + J = 0$$

Dans DKBTrace, on les définit à l'aide des coefficients A,B,C,D,E,F,G,H,I et J. Par exemple, pour une sphère de rayon 5 unités, on aura A=B=C=1 et J=-5. Ne partez pas ! En fait les quadriques représentent une mine de formes bizarroïdes pour celui qui a besoin de produire des effets de rendu originaux, mais on peut s'en passer, car avec le programme sont données des déclarations de quadriques toutes prêtes dans le fichier BasicShapes.data.

Les outils de modelage dont on dispose avec DKB ont des effets multiples :

- SCALE permet de changer la taille de l'objet (sur un, deux ou les trois axes);
- INTERSECTION permet de générer un objet à partir de l'intersection de deux ou plusieurs objets;
- UNION fait fusionner deux objets;
- DIFFERENCE part d'un objet auquel on enlève d'autres objets (pratique pour faire du gruyère).

Ces trois dernières fonctions peuvent être ramenées à des opérations booléennes (respectivement And, Or et And Not), comme sait le faire Real 3D. Et enfin, COMPOSITE qui s'utilise comme UNION mais pour des objets complexes, alors qu'UNION, DIFFERENCE et INTERSECTION ne s'appliquent qu'aux primitives.

Couleurs, éclairage et textures

Et les couleurs, dans tout ça, me direz-vous ? Là encore, DKB Trace n'a pas à rougir devant ses aînés. La couleur d'un objet se définit par le mot-clé COLOUR (ou COLOR, les deux sont acceptés) suivi de quatre valeurs :

COLOUR RED 1.0 GREEN 0.3 BLUE 0.9 ALPHA 0.5

Il y a ici les trois composantes de la couleur, plus le facteur de transparence (ALPHA) qui, s'il est mis à 1, rend l'objet complètement transparent.

L'éclairage est aisé à mettre en place dans la mesure où il suffit de placer le mot LIGHT-SOURCE dans la définition de l'objet pour le transformer, quelle que soit sa forme, en source de lumière. Ensuite, on dispose pour chaque objet de commandes qui permettront de définir son comportement à la lumière : AMBIENT et DIFFUSE donnent les types de lumière que l'objet renverra (AMBIENT est une lumière propre à l'objet, visible sans éclairage, et DIFFUSE est la lumière provenant de l'extérieur qui est réfléchie). Les autres commandes, BRILLANCE, REFLECTION, REFRACTION, IOR (Index Of Refraction), PHONG, PHONGSIZE, SPECULAR, etROUGHNESS servent à donner à l'objet un aspect brillant, rugueux, poli, patiné, etc ... suivant les besoins.

Quant aux textures, elles ne sont pas délaissées pour autant, bien au contraire, puisqu'à mon avis c'est le point fort de DKB Trace. Les textures disponibles sont les échiquiers (CHECKER), les bois (WOOD), les nuages (BOZO), l'incontournable marbre (MARBLE), le granit (GRANITE), l'agathe (AGATE), les taches (SPOTTED), les dégradés (GRADIENT), et les mappings (IMAGEMAP). Elles se définissent comme des objets : on peut donc changer la taille des motifs avec SCALE, mais aussi les translater, les pivoter, changer les couleurs et les turbulences, par exemple pour le marbre.

Ces textures de coloration des surfaces peuvent être utilisées en combinaison avec les autres textures existantes, c'est à dire les textures de perturbation des surfaces. Les voici : RIPPLES donne un effet "de ronds dans l'eau" à la surface, WAVES provoque l'apparition de vagues, PHASE permet de décaler ces vagues (utile pour les animations où l'on veut de l'eau en mouvement), BUMPS

MEGA VISION
B.P. 648
76059 LE HAVRE CEDEX
passez vos commandes (24/24)
Catalogue complet sur Disquette (2 Timbres à 4,00F)

Périphériques

Souris 215F
Opto-mecanique+tapis
Souris Optique
Avec Tapis 490F
Extension 512K
Horloge+Interrupteur 390F
Extension 512K 320F
Extension 1.5 mb/A500 1090F
Extension 2 mb/A500 1250F
Extension 2mb/A2000
Extensible à 8Mb 1390F
Modules RAM 512K (41256 / 44 256)
Pour extension 2mb/A2000 ..... 250F
Lecteur 3 1/2, 880K, Externe,
Interrupteur+2éme Prise+anti click 690F
Lecteur HD 1,75Mb
avec drivers 1390F
Lecteur 3 1/2, 880K, Interne,
pour Amiga 500 ..... 590F
HCD+52 Mo avec ext. mem.
Autoboot, interne A/2000 3690F
ACCÉLÉRATRICE COMBO 322
1 Mo, extensible à 13 Mo 7990F
(AUTRES MODELES NOUS CONSULTER)
Scanner Golden Image
400DPI/64 tons de gris 1790F
Midi Connector(avec cables) 480F
AVidéo 12 ..... 2390F
AVidéo 24 ..... 3990F

Domaine Commercial

Amos 1.23 Français 460F
Compilateur AMOS 340F
CompteChèque Français 235F
Deluxe Paint 3 Français 750F
DemoMaker Français 380F
Devpac 2 ..... 590F
Digipaint 3 Français 790F
Digiview Gold Français 1495F
Digipaint 3 + Digiview gold 1995F
Excellence 2 Français 1500F
GFA BASIC 3.042 Français 590F
Hisoft Basic 820F
Hisoft Basic + extend 1049F
Master Sound Français
Interface + logiciel 370F
Profil Français 480F
Sculpt Animate 4D 3536F
Volumm 4D JR Français 450F
Volumm 4D Pro 2390F

Catalogue sur disquette offert pour toute commande !

DISTRIBUTEUR OFFICIEL UGA EN FRANCE

35 43 07 38

35 41 79 26

35 42 72 08

AMOS 3D 390F

Domaine Public

Amateur, Agatron, Amicus, Amos DP, Apdc, Apdl, Aus, Cam, Faug, Fred Fish, Hpb, Panorama, Soft, T.Bag 15F
Uga 20F
Plus de 1500 disquettes en stock

Deluxe Paint 4 version CIS **990F**

Logiciels à bas budget

Musical Enlightenment 210F
(Manuel en francais et fichiers sons disponibles)
PowerPacker Professional ... 130F

Nouvelles disquettes newsflash et UGA disponibles...
Nouveaux logiciels bas budget disponibles... (traitement de texte, jeux, utilitaires etc...)
Nous consulter

Nous vous offrons l'envoi en recommandé et une disquette du Domaine Public pour tout achat supérieur à 200 FF.
Nous recherchons des disquettes du domaine public, vous en possédez ? (possibilité d'échange)
Contactez nous !

Page Setter 2 990F

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.
FRAIS DE PORT COMPRIS !!!

cabosse l'objet par endroits, DENTS fait apparaitre des "piquants" sur l'objet, et WRINKLED donne une apparence "de cellophane froissé" à la surface.

Y'a de la matière !

Les autres réglages

Le réglage de l'observateur se fait suivant le même genre de programmation : on règle le point de vue (VIEW_POINT) à l'aide des commandes LOCATION (lieu de l'observateur), DIRECTION (direcion de la vue, avec plus ou moins de zoom), UP (donne une orientation à l'image), etc...

Ici encore, l'observateur peut être pivoté ou translaté.

Un effet reste à décrire : DKB Trace inclut la possibilité de produire un brouillard de la couleur de votre choix dans votre scène, avec la commande FOG.

Ensuite, ce ray-tracer possède des facilités de programmation : possibilité d'appeler des includes, de donner des noms à des objets, des couleurs ou des texturespour les rappeler ensuite. Ainsi, avec le programme, est livré un include appelé BasicShapes.data qui contient les définitions de nombreux objets utiles (comme des cylindres ou des cônes, générés à partir de quadriques), et les couleurs de base. On peut donc, grace à cette notion d'includes, se former une bibliothèque d'objets réutilisables à volonté.

De plus, le mot INVERSE placé dans la définition d'un objet le fera apparaître en "négatif" : pour faire une salle sphérique, il suffira de déclarer une sphère inversée. INVERSE remplit en fait tout l'espace, et y enlève l'objet déclaré.

Enfin, il est possible de placer des commentaires entre accolades { } à n'importe quel endroit du script.

Le rendu

Il est impeccable ! Je dois avouer que les textures m'ont agréablement surpris, et pour peu qu'on en ait l'habitude, on arrive à faire "de bien belles images, qu'on aimerait voir plus souvent ..."

Cela dit, DKB Trace n'est pas un modèle de rapidité (sauf par rapport à DBW-Render), à cause de son anti-aliasing assez lent ... Mais sans l'anti-aliasing, la vitesse de calcul est acceptable. L'avantage, c'est qu'il travaille sur 24 bits (16 millions de couleurs) et quand les calculs sont terminés, le programme donne un fichier .dis qu'il faut convertir en image IFF à l'aide de DumpToIFF. Les utilitaires Dump2RGB et Dump2Raw servent à produire les trois fichiers 8 bits Rouge, Vert et Bleu pour composer l'image en 16 millions de couleurs.

Au rendu, DKB Trace possède toute une palette d'options :

- dimensions de l'image réglables au pixel près (utile pour les essais de rendu en format timbre-poste);
- possibilité d'afficher à l'écran le n° de la ligne en cours de calcul;
- affichage ou non de l'image pendant le rendu;
- anti-aliasing réglable (sorte de lissage des couleurs) : joli, mais ralentit considérablement le rendu.
- possibilité de régler la taille du buffer de sauvegarde de l'image : pratique, pour éviter de faire tourner le drive à chaque ligne ...
- qualité de rendu réglable : permet de gagner du temps. La qualité 1 est comparable au "Painting" de Sculpt. La qualité 9 est le maximum.
- possibilité de sauvegarde de tous ces paramètres (dans un fichier du nom de trace.def).

A noter la possibilité de mettre dans les déclarations d'objets compliqués la commande BOUNDED_BY suivie d'une primitive simple (comme la sphère) qui englobe l'objet en question pour accélérer le rendu : le ray-tracer ne fait attention à l'objet que s'il se trouve à l'intérieur de la sphère. D'où gain de temps.

Le reste

Le programme Sculpt2DKB convertit un fichier scène de Sculpt-4D en un objet de type COMPOSITE : restent à placer soi-même l'observateur et les sources de lumière. Cela dit, on risque avec ce procédé de se retrouver avec des triangles en quantité industrielle à traiter, et donc avec un rendu de trois semaines (surtout si on a mis l'anti-aliasing). Donc, pour faire une sphère, autant la faire avec une primitive plutôt que de se raccrocher désespérément au modeleur de Sculpt-4D. Donc, à n'utiliser qu'en cas de nécessité absolue.

Quant à la doc, elle n'est pas très longue mais elle est assez claire (bien qu'elle soit en anglais). Cela dit, on apprend aussi beaucoup dans l'utilisation des diverses commandes avec l'énorme quantité d'exemples de scripts se trouvant dans le répertoire DATA. Et en apprenant ainsi sur le tas, on arrive après quelques efforts à faire des images intéressantes.

Conclusion

J'ai aimé :

- Le prix Domaine Public (15 Frs)
- Les textures (nombreuses, riches et marrantes)
- Les quadriques (de quoi faire des objets débiles)
- Le rendu de bonne qualité
- La possibilité de bien s'en servir même avecseulement 512K.

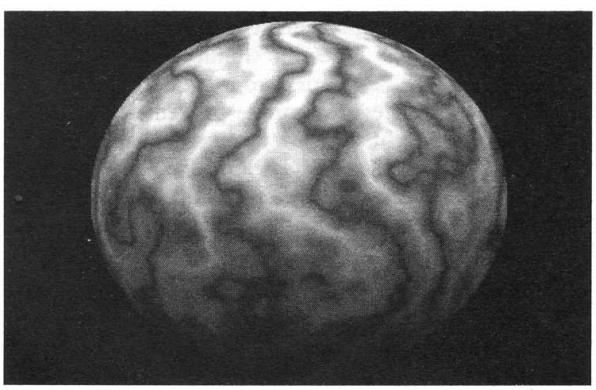
J'ai regretté :

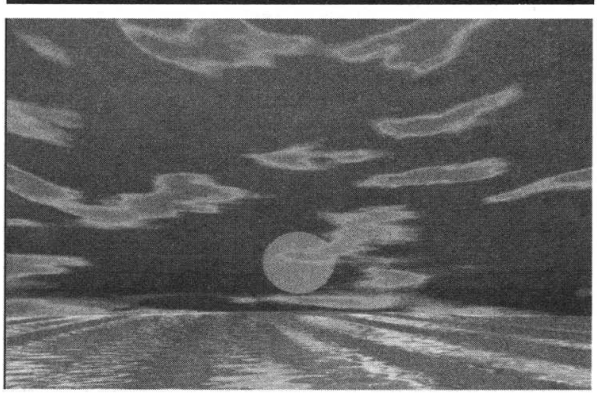
- La lenteur du rendu avec anti-aliasing (mais pour le prix ...)
- L'absence de modeleur, et donc le manque de convivialité.

Je conseille donc ce soft à ceux qui veulent faire de la 3D pour s'amuser sans se ruiner, avec une réserve : il faut avoir quand même la pratique du CLI ou SHELL pour installer DKB Trace et donc pouvoir s'en servir efficacement.

David Coronat

DKBTrace : Disponible sur FISH #397 ou CAM #413b.
Auteur : David Buck, Canada.





3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

ADDICTED TO FUN 192
Rainbow island+N.zealand +B.bubble
CHALLENGERS 292
Bomber + Stunt car + kick off + Great courts + Super ski
LES BATTANTS 292
Rick dangerous + Frank Bruno box. + Ikari warriors
FULL BLAST 292
Ferrari F1 + Carrier command + P47 +Rick dang +Chigago 90+Highway p.
DOUBLE DOUBLE BILL 315
TV sport foot +TV sport basketball Lords of the rising sun +Win gs
LES JUSTICIERS 3 292
Batman + Robocop + Shadow warrior
OCEAN ARCADE 292
Golden axe + Narc + Off road racer Midnight resistance
OCEAN 3D 292
Manchester united. + Pro tennis tour Beach volley + Off road racer
LES COSTOS 292
Flimbo's quest +Twinlord +Monsters Rick dangerous 2
AVENTURES EXTRAORDIN. 292
Zac mac cracken + Iron lord +Rocket ranger + Manoir de morteville
AIR COMBAT ACES 325
Falcon + Gunship +Bomber
LES BATTANTS 2 292
Rick dangerous 1&2 +Satan +Double dragon 2+ Licence to kill
10 MEGA HITS 3 342
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges +Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +Defender +Trivial 2 +Ranx +APB
AIR SEA SUPREMACY 292
Silent service +Wings + Carrier command + Hunt for red october
KARATE ACES 292
Double dragon 1&2 + Last ninja 2 Oriental games
RAPP PACK 225
Stunt car + Vixen + Satan +P47
QUEST OF GLORY 292
Cadaver +Midwinter+Bat+Bloodwych
10 GREATS GAMES 342
Ferrari F1 +Rick dangerous +Tintin +Pic'n pile +Night hunter +Superski +Carrier comman +Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2
TOP LEAGUE 292
Speedball 2 + Rick 2 +Falcon +Midwinter + TV sport football
FUN RADIO 292
Tortues ninja + Back to the future 2 Day of thunder + Gremlins 2
TOP ACTION 225
Hard drivin + Strike force harrier Pick'n pile + Licence to kill
SUPER SEGA VOL 1 242
Shinobi + Super monaco GP +E-swat Golden axe + Crackdown
MAX 275
Turrican2+St dragon+Swiv+Nightshift
CAPCOM COLLECTION 242
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty Forgotten world +Ghouls'n ghosts +Led storm + Duel
MAGNETIC SCROLL VOL 1 299
Fish + Corruption + Guild of thieves .
COMPILATION FALCON 352
Falcon + Mission 1 +Mission 2
LE TEMPS DES HEROS 282
Prince of persia +North & south Moonblaster
LES STARS 282
Skweek + Buiderland +Bumpy Superskweek
2EME SENS 242
Pinball magic +Bubble ghost + Freedom + Pick'n pile +Superski
SUCCES STORY 225
Bumpy + Skweek + Turbocup +Crazy shot + Space racer
TITUS ACTION 292
Off shore warrior+ Wild street + Fire and forget 2 +Galactic conqueror
COMPIL TEST DRIVE 2 292
Test drive2 + les 4 Sceneries disks
VIRTUAL REALITY 1 292
Mindwinter 1+Starglider 2 +Carrier command +Stuntcar racer + Int.soccer challenge
VIRTUAL REALITY 2 292
Sentinel + Resolution 101 + Thunderstrike + Weirdreams +Virus
GRAND STAND 292
World c.leaderb.+ Protennis + Gazza + Continental circus
VIRTUAL WORLDS 292
Driller + Castel master + The crypt + Total eclipse
PLANETE AVENTURE 295
Indi, jones avent.+Maniac mansion Explora 2+Portes du temps
MEGAMIX 272
Turrican + Chase hq Shadow warriors + Altered beast
NRJ 2 292
Mystical + Light corridor+Shuffle.cafe Crazy cars 2+Pinball magic +
LES GEANTS DU SPORT 342
Great courts+Kick off +Football manager 2
RAPP PACK 225
Stunt car + Vixen +Satan + P47

STARS D'HOLLYWOOD 242
Batman +Indiana jones+Robocop +Ghostbusters 2
SUPER SIM PACK 272
Italy 90 + Snowstrike +Heavy metal +Turbo out run

LOGICIELS JEUX

3D CONSTRUCTION KIT 375
3D MASTER GOLF 342
4 WHEELS DRIVE 292
AGONY 252
AIR SUPPORT 252
ALIEN BREED 1MEG. 242
AMNIOS 252
AQUA VENTURA 252
BALL GAME 242
BARBARIAN 2 252
BATTLE CHESS 2 252
BATTLE ISLE 242
BATTLE OF BRITAIN 292
BATTLE OF BRITAIN mission D. 155
BEAST BUSTERS 242
BETRAYAL 292
BLUES BROTHERS 242
BOOLY 242
BREACH 2 292
CADAVER DATA DISK 145
CAPTAIN PLANET 242
CASTLES 292
CHALLENGE GOLF 242
CHAOS IN ANDROMEDA 242
CHART ATTACK 292
CHUCK ROCK 242
CISCO HEAT 252
CROISIERE P. UN CADAVRE 242
CYBERCON 3 242
DAEMONSGATE 242
DARKMAN 242
DEATH OR GLORY 242
DEMONIAC 292
DEUTEROS 242
DEVIOUS DESIGNS 252
DOUBLE DRAGON 3 242
DUCK TALES 242
ELF 242
EXTREME 242
EXILE 252
EYE OF BEHOLDER 292
F19 STEALTH FIGHTER 282
F15 STRIKE EAGLE 2 342
F23 242
FINAL FIGHT 242
FIREBALL 242
FIRST SAMOURAI 242
FLIGHT OF THE INTRUDER 342
FORMULA 1-3D 242
FORMULA ONE GRAND PRIX ... NC
GAUNTLET 3 192
HER OQUEST 242
HEROQUEST DATA DISK 145
HUNTER 242
J.WHITES WHIRL.SNOOKER 292
KNIGHTMARE 242
KICK OFF 2 + SCENARIO 242
KO 2 FINAL WHISTLE 125
KO 2 GIANT OF EUROP 125
KO 2 RETURN TO EUROP 125
KO 2 SUPER LEAGUE 125
KO 2 WINNING TACTIC 125
LAST NINJA 3 242
LEANDER 252
LEMINGS Construction kit 242
LEMMINGS DATA DISK 242
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 . 252
M1 TANK PLATOON 292
MAGIC POCKETS 242
MANCHESTER UNITED Europe 242
MASTER BLAZER 242
MEGA FONTRESS 242
MEGA-LO-MANIA 242
MEGA TWINS 242
MERCS 242
MICROPROSE GOLF ..... NC
MINDWINTER 2 242
MIG 29 SUPER FULCRUM 392
MONKEY ISLAND 242
MOONSTONE 242
NAPOLEON 1 292
NASKAR 289
ORK 252
OUTRUN EUROPA 242
PANZA KICK BOXING 282
PEGASUS 252
PGA GOLF TOUR 252
PILOTS IN PARADISE 292
POPULUS 2 292
POWERMONGER 242
POWERMONGER D.DISK 145
PREDATOR 2 242
RACE DRIVIN 242
RAILROAD TYCOON 292
REACH FOR THE SKIES 342
RIDENS OF ROHAN 242
ROBIN HOOD 242
ROBOCOP 3 292
ROBOZONE 252
RODLAND 242
ROLLING RONNY 242
ROTATOR 242
RUGBY-THE WORLD CUP 242
R-TYPE 2 242
SARAKON 192
SHADOW DANCER 242
SHANGAI 2 342
SHUTTLE 292
SILENT SERVICE 2 342
SIM CITY + POPULUS 292
SIM EARTH 289
SKATE OR DIE 242
SNOW BROSS 242
SPACE CRUSADE 252
SPEEDBALL 2 242
SPIRIT OF EXCALIBUR 292
STRATEGO 242

LOGICIEL JEUX

STORMBALL 242
SUPER MONACO GP 242
SUPER SPACE INVADERS 242
SUSPICIOUS CARGO 252
TENTACLE 242
TERMINATOR 2 242
THE BLUE MAX 292
THE SHOE PEOPLE 242
THE SIMPSONS 242
THUNDERHAWK AH-73M 292
THUNDER BURNER 262
THUNDERJAWS 242
TIP OFF 252
TORTUES NINJA 2 242
TRACKSUIT MANAGER 2 242
TURTLES ARCADE 292
ULTIMA VI 292
UTOPIA 292
VIKING CHILD 242
VROOM 242
WARLORDS 242
WARLOCK THE AVENGER 242
WARZONE 242
WILD WHEELS 242
WING COMMANDER 242
WING OR DEATH 242
WOLF PACK 292
WONDERLAND 292
WRECKERS 242

UTILITAIRES

3D TOOLS 675
AMAS 975
AMAX II (SANS ROM) 1225
AMOS FR 459
AMOS COMPILER 299
AMOS 3D 349
ART DEPARTEMENT 715
AUDIOMASTER III 625
BIG BANG 1499
COMPILATEUR GFA BASIC 395
COMPTE CHEQUE 250
DELUXE MUSIC Construc. set ... 675
DELUXE PAINT III 699
DELUXE VIDEO III 975
DEMO MAKER 1MB 385
DEVPAC 2 699
DIGI-PAINT III 699
DIGIVIEW GOLD 4.0 GB 1325
DISCOSCOPIE PRO 3.0 390
DISKMASTER 1.4 259
DOS 2 DOS 399
DR DOS 5.0 875
DPAINT III 875
Dr T'S (KCS) 1975
ELAN PERFORMER 875
EXCELLENCE 2.0 1675
EXPRESS PAINT 425
FAMILICOMPTE 245
FANTAVISION 499
GFA BASIC+ INTERPRETEUR .. 490
HARMONY 425
HISOFT BASIC 799
IMAGINE 2575
INFOFILE 499
INTERCHANGE 349
KINDWORDS 2.0 415
K-SEKA 710
LATTICE C 2850
MASTER SOUND 399
MAXIPLAN PLUS FR. 699
MIDI CONNECTOR 495
MIDI INTERFACE 249
MUSIC BOX A 349
MUSIC BOX B 349
MUSIC X 1575
MUSIC WARE 349
PERFECT SOUND 500 725
PHOTOLAB 699
PIXMATE 525
POWER WORKS 849
PRO 24 2390
PROFIL 350
QUARTET 499
SCULPT 3D XL 1150
SILVER 3.0 1425
SONIX 425
STUDIO ANIMATION DISNEY 975
STUDIO 24 1290
SUPERBACK 495
SUPERBASE PRO 1490
TOOLBOX AMIGA 195
TRACK 24 575
VIDEO EFFECTS 699
VISTA PRO 925

PRIX BUDGET

ADVANCED Rugby simulation 99
AFTER BURNER 99
ARKANOID 2 99
ATF 2 99
AUSTERLITZ 99
BATTLESHIPS 99
BARBARIAN (PAL) 99
BARBARIAN (PSY.) 99
BATMAN 99
BEACH VOLLEY 99
BLOODWYCH 99
CALIFORNIA GAMES 99
CAPTAIN BLOOD 99
CONFLICT EUROPE 99
DEFENDER OF THE CROWN 99
DOUBLE DRAGON 99
DOUBLE DRAGON 2 99
DRAGON SPIRIT 99
EURO SOCCER CHALLENGE 99
FOOTBALL MANAGER 99
FORMULA 1 GP 99
GAUNTLET 2 99
GOLD RUNNER 2 99
IMPOSSIBLE MISSION 2 99
IRON LORD 99
ITALIA 1990 99
KARTING GRAND PRIX 99
LOMBARD RAC RALLY 99
MIG 29 (CODEMASTERS) 99
MOONWALKER 99
NIGEL MANSELL 99
NORTH AND SOUTH 99
OPERATION NEPTUNE 99
POADBLASTER 99
ROCK STAR 99
ROGUE 99
SHERMAN M 4 99
SHINOBI 99
SHUFFLEPUCK CAFE 99
SIDEWINDER 2 99
SILKWORM 99
SKYCHASE 99
SPEEDBALL 99
STARGLIDER 2 99
SUMMER OLYMPIAD 99
SUPER GRAND PRIX 99
TARGHAN 99
TENNIS CUP 99
TRACKSUIT MANAGER 99
TV SPORTS FOOTBALL 99
TYPHON THOMPSON 99
VECTORBALL 99
VIGILANTE 99
WATERLOO 99
WINGS OF FURY 99
WINTER OLYMPIAD 99
WORLD CLASS L/BOARD 99
WORLD SOCCER 99
XENON 2 99
XYBOTS 99
ZANY GOLF 99

ACCESSOIRES

FILTRE ECRAN 14" 169
SUPPORT IMPRIM. 80 Col 149
SOURIS GENILUS 249
EXTENSION 512K 399
EXTENSION 512K+HORLOGE .. 499
EXTENSION 1.5 Mo+HORLOGE 999
VAXINE 2 179
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 199
ADAPT.4 JOYSTICKS 75
LECTEUR EXTERNE 3.50" 695
INTERFACE MIDI 242
GENISCAN 4500+PHOTON P .. 1495
ETIQUETTES 3.50" LES 100 32
DISC DUR A 500 HD -20 Mo 2890
DISC DUR A 500 HD -30 Mo 3790
DISC DUR A 500 HD -50 Mo 3990
Imprimante STAR LC200 coul. . 2390

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 144
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 59
EPSON LX 800/LQ 800 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10 59
STAR LC 10 COULEUR 99

BOITIERS

avec serrure+cle
BOITIER DD 50L : 50x5.25" 119
BOITIER DD 100L : 100x5.25" ... 149
BOITIER DS 40LB : 40x3.50" 99
BOITIER JSY 80 : 80x3.50" 109

Disquettes 3.50" DFDD

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES CERTIFIEES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

BOITIER PLASTIQUE 3.50".....32 F LES DIX

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

DIGITALISEUR VIDI

- DIGITALISE AU 1/50s TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 x 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

VIDI AMIGA 990 F
PACK VIDI AMIGA + vidichrome 1190 f
VIDICHROME LOGICIEL COULEURS 249 F
VIDI RGB COULEUR ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !
SYNCHRO EXPRESS AMIGA ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

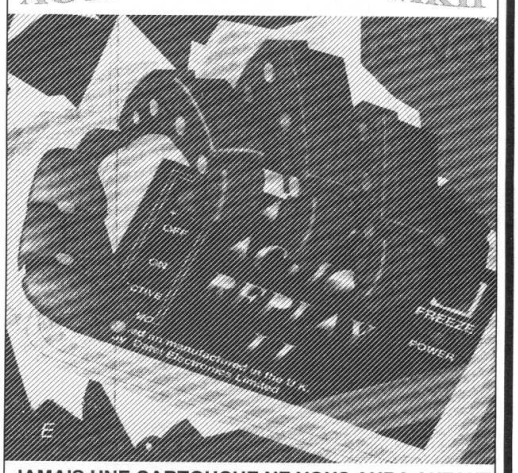
JOYSTICKS

COMPETITION PRO 149
PRO 5000 149
QUICKJOY JUNIOR 59
QUICKJOY 2 75
QUICKJOY 2 TURBO 135
QUICKJOY 3 SUPERCHAR. 99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD 192
QUICKJOY VIJETFIGHTER 145
QUICKJOY TOPSTAR 275
QUICKJOY MEGABOARD 315
QUICKJOY SEGA FIGHTER 192
QUICKJOY NI-5 NINTENDO 159
KONIX SPEEDKING 109
KONIX SPEEDKING Autofire 125
KONIX THE NAVIGATOR 145
STING-RAY 149
MANTA-RAY 129

LIBRAIRIE

BIEN DEBUTER AMIGA 99
BI. DEBUT. LANGAGE MACHINE ... 129
LA BIBLE DE L'AMIGA 340
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc 390
GRAND LIVRE AMIGABASIC 249
GRAND LIVRE AMIGABASIC+D 349
LE LIVRE DELUXE PAINT III 145
LE LIVRE DE LA VIDEO AMIGA 195
LIVRE DES IMPRIMANTES + D 299
LIVRE DE LA MUSIQUE + DISC 199
LIVRE LECTEUR DISQUET +D 299
LIVRE DE SUPERBASE PRO 169
MEILLEURS JEUX SUR AMIGA 125
TRUCS ET ASTUCES V.2 129
TRUCS ET ASTUCES V.2 + D. 229

ACTION REPLAY MKII



JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION + DISK MONITOR
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 595
AMIGA 2000 695

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE EXPRESS

GAGNEZ DU TIMPS ! Commandez par à retourner à **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
ORDINATEURS 120 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

14-11

carte bleue CB — date d'expiration .....

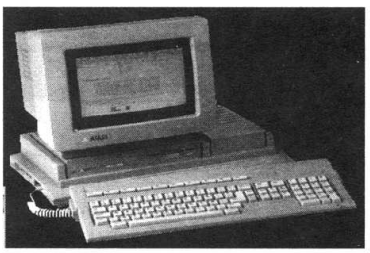
NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

précisez votre ordinateur ..... DISC ❑ K7 ❑

UN EMULATEUR ST



Encore un test d'émulateur allez vous dire... Cet émulateur a cependant la particularité de fonctionner parfaitement sur l'Amiga 3000 sous Workbench et Kickstart 2.0 (Il ne fonctionne d'ailleurs que sous le système 2.0 sur l'Amiga 3000 et ceci n'est valable que pour la version 2.1). Il est donc particulièrement intéressant pour tout heureux possesseur d'un Amiga à base de 68030.

Bien sûr, l'émulateur est également valable pour tous les autres modèles d'Amiga. L'avantage avec un A3000 étant avant tout la vitesse et aussi la qualité de l'affichage en mode haute résolution (désentrelaceur), permettant un travail professionnel avec les applications de bureautique du ST.

Le fonctionnement

L'ensemble est livré dans un classeur (pour le moment en langue allemande) contenant le manuel de 36 pages, une disquette au format Amiga avec l'émulateur et ses utilitaires, une disquette au format ST avec des programmes ST permettant de modifier les réglages de fonctionnement une fois l'émulateur démarré et une carte à enficher dans un slot d'extension du 2000 ou dans le port de l'A500.

Sur cette carte, on trouve les deux ROMs ST version 1.4 et des circuits servant à émuler une MMU (Unité de Gestion de Mémoire) afin d'optimiser la compatibilité sur le 500 et le 2000. Cette platine n'est pas à utiliser dans un A3000 ou A2000 équipé d'un 68030 puisque la MMU y est déjà intégrée. Dans l'émulation, la MMU joue un rôle important; elle permet de reconfigurer la mémoire de l'Amiga, de sorte que celle-ci soit compatible avec celle d'un Atari ST. Amax II utilise également le même procédé quand un 68030 est présent pour émuler le Mac.

Sur l'Amiga 3000, l'émulateur ne fonctionne qu'avec un TOS 1.6 (non fourni), car celui-ci supporte les processeurs 32 bits comme le 68030. Comme Atari ne distribue pas les ROMs 1.6, la seule façon de se les procurer est de créer un fichier image du TOS à partir d'un véritable ST en utilisant l'utilitaire "GETTOS" fourni sur la disquette au format ST. C'est très simple:

- Trouver un ST avec le TOS 1.6.
- Démarrer le programme GETTOS sur le ST
- Après que GETTOS vous le demande, insérer une disquette formatée simple face dans le lecteur du ST.
- GETTOS va saisir le TOS et en créer un fichier sur la dis quette utilisable par Medusa.
- Dans le menu d'installation de Médusa, régler les préféren ces de sorte que le TOS présent sur le disque soit chargé en FastRam de l'Amiga.

Cette méthode est certes simple et fonctionne bien mais elle revient à utiliser illicitement une copie du système d'exploitation du ST. Pour le moment, il n'y a pas d'autre moyen de faire fonctionner un émulateur ST sur le 3000. Atari n'autorise que la vente des ROMs 1.4 en combination avec un émulateur.

Comme la version ROM 1.4 ne supporte pas les processeurs 68030, il est nécessaire d'avoir recours (pour le moment) à une version copiée du TOS 1.6. Les sociétés qui vendent ces émulateurs, à savoir Macrosystem pour Medusa et Maxon pour Chamäleon (qui en est actuellement à la version II) travaillent dur pour trouver un moyen de les faire fonctionner sur le 3000 ou une machine équipée d'un 68030.

La compatibilité

Médusa est sans aucun doute l'émulateur avec lequel on obtient la meilleure compatibilité ST. Cela est dû au fait que la MMU du 68030 est utilisée pour la reconfiguration de la mémoire de l'Amiga de sorte que celle-ci ressemble le plus possible à celle du ST. Sur les modèles Amiga à base de 68000, la plupart des applications de bureautique fonctionnent parfaitement. Pas de problème pour l'impression, Medusa émule aussi le port parallèle. Sur l'Amiga 3000, on retrouvera les mêmes problèmes que sur le TT. Certaines applications ne supportent pas les processeurs 68030. Pour savoir si un programme fonctionnera sur le 3000, il suffit souvent de se renseigner sur sa compatibilité TT.

Un plus que Médusa possède encore sur ses concurrents est l'émulation du port série, ce qui permet d'accéder au monde des communications très dévellopé en France pour le ST.

Le support des disques durs

- A ce jour, les disques durs suivants sont supportés par MEDUSA
- Filecards "Evolution" de Macro system type SCSI II
- Filecards de type Skyline, Winner, HK, Colossus, Combitec et Mega tronic
- Disques Durs 5' ou combinations de cartes autoboot et de contrôleurs OMTI de meme marque.

Le guide n'est pas très clair en ce qui concerne la marche à suivre pour l'installation de la partition ST. Un utilitaire intuition ergonomique avec de jolis icônes aurait été appréciable.

La vitesse

Les benchmarks que j'ai effectués sur l'Amiga 3000/25 avec le programme Quickindex 1.6 donnent les résultats suivants:

Type de test

- Résultat en % par raport à un ST standard (MC 68000 à 8 Mhz)

CPU	MEMORY	320 %
CPU	REGISTER	350 %
CPU	DIVIDE	719 %
CPU	SHIFTS	2628 %
DMA	READ	104 %
GEM	DOS I/O	73 %
DISK	(RPM)	161 %
BIOS	TEXT	163 %
BIOS	STRING	151 %
BIOS	SCROLL	202 %
GEM	DRAW	180 %

NB: 100% correspond à la vitesse d'un ST standard.

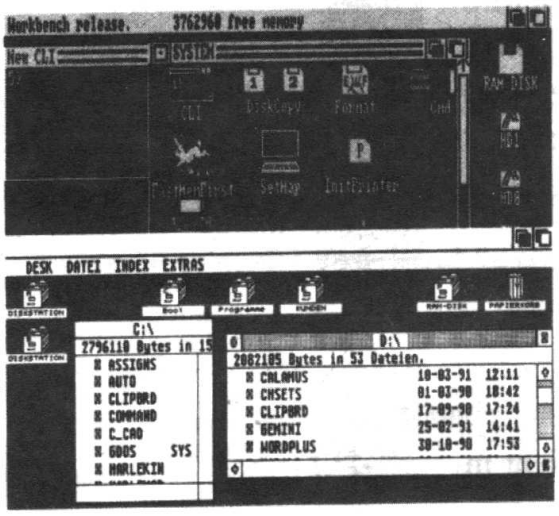
Les résultats sont tout à fait intéressants et on pourrait presque dire qu'on a ici un émulateur TT!

Quelques mots à propos de la nouvelle version de Chamäleon, l'émulateur ST de Maxon, une version de test n'ayant pas encore été reçue à la rédaction:

Camäleon II vient d'être officiellement annoncé. Maxon a enfin réussi à faire fonctionner son émulateur sur des machines à base de 68030 (y compris l'A3000) en utilisant le TOS 1.4. La version achetée pourra donc fonctionner sur de telles machines sans besoin de télécharger un TOS 1.6 sur un ST.

La plupart des disques durs Amiga sont supportés

Il est possible de démarrer 8 émulations ST simultanément sur un Amiga, en fonction de la mémoire disponible. Le passage de l'un à l'autre se fait à l'aide d'une combination de touches sur le clavier de l'Amiga.



La perfection a été poussée jusqu'à permettre une cohabitation entre Amigados et les émulations ST: Chamäleon II est multitâche et permet de faire fonctionner les ST et Amigados simultanément.

Conclusion

Chamäleon semble l'emporter sur Medusa que ce soit en considération du prix ou des capacités. Il me reste en fait à tester Chamäleon pour trancher définitivement.

Medusa V 2.1 (MacroSystem):398 DM

Chamäleon II (Maxon):349 DM

MacroSystem
Billerbeckstraße 39a
W-5810 Witten
R.F.A.
Tel: 19 49 2302 27073
Fax: 19 49 2302 27072

Maxon Computer GmbH
Schwalbacher Straße 52a
W-6236 Eschborn
R.F.A.
Tel: 19 49 6196 481811
Fax: 19 49 6196 41885

N'hésitez pas à leur téléphoner, vous trouverez bien quelqu'un qui parle anglais ou français.

Leon Guilbirds

3616 MCOM : La passion informatique

- ❒ Télécharger les meilleurs logiciels du domaine public
- ❒ Obtenir une réponse rapide à vos problèmes de programmation
- ❒ Partager vos connaissances informatiques avec d'autres développeurs
- ❒ Télécharger en 3614 en vous abonnant à l'accès 3614 MCOM
- ❒ Auteurs de logiciels "domaine public", connectez vous afin de connaître les avantages dont vous pouvez bénéficier sur MCOM

3616 code MCOM	: Accès 40 colonnes
3616 code MCOM*SOMACC	: Accès 80 colonnes
3614 code MCOM	: Accès abonnés
2080 76 020 367	: X 25 International

Bulletin d'abonnement à l'accès 3614

Nom :..... Prénom :..... Adresse :.....
Code Postal :..... Ville :..... Micro :.....
Pseudo :..... (20 car.) Mot de passe :..... (10 car.)

❒ Je désire recevoir la dernière version du logiciel de téléchargement TRANSITY
❒ Je désireune facture avec la T.V.A.
❒ Je verse un chèque de 270 Frs pour 6 mois
❒ Je verse un chèque de 500 Frs pour 1 an

Date signature :
Date signature :
(des parents si mineur)

A renvoyer à MEDIATEL 25, rue du Vieux Palais - 76000 Rouen - Tél.: 35.71.98.84 - Fax : 35.88.15.47

PAGESETTER 2

le petit frère doué de PROFESSIONAL PAGE

Note de la rédaction: *Ces quatre pages de l'article PageSetter II sont publiées exactement comme elles sont sorties de l'imprimante Star LC 24-200 couleur de Dominique Bonin (copie par photographie).*

PageSetter II, vous connaissez déjà. Rappelez-vous: dans le numéro d'Amiga-News de février 1990, nous vous annonçions sa sortie de l'autre côté de l'Atlantique et nous avons régulièrement évoqué ses prouesses dans nos pages. L'attente fut longue: il aura fallu un an et demi au programme de GOLD DISK pour arriver officiellement en France, entièrement traduit au passage par les bons soins de CIS. Enfin, il est là, en octets et en pixels, et nous allons savoir s'il est à la hauteur de sa réputation.

PageSetter fut le premier programme de PAO (publication assistée par ordinateur) sur notre machine. Certes, il existait auparavant quelques logiciels d'impression tels que ***Print Shop*** ou ***Deluxe Print***, mais qui ne pouvaient être assimilés à de véritables programmes de micro-édition. Si ***PageSetter*** créait vraiment le concept de "publication assistée par ***Amiga***", il fut -et reste encore- décrié par un grand nombre d'utilisateurs en raison de la qualité plutôt médiocre de ses sorties sur imprimante.

Sans vouloir affirmer qu'il s'agissait là du nec plus ultra en matière de PAO (tant s'en faut), il faut tout de même reconnaître que c'était un honnête logiciel d'initiation à la micro-édition capable tout de même de générer des sorties *PostScript* et qu'en tant que précurseur de ***Professional Page***, il a servi de brouillon à ce dernier qui s'est largement inspiré de ses principes en éliminant ses défauts: sans lui, ***Pro Page*** n'existerait peut-être pas. Avec les années et devant les capacités sans cesse renouvelées des autres programmes (***Pro Page*** et ***Publishing Partner Master***), ***PageSetter*** avait besoin d'un sérieux lifting et c'est ainsi que GOLD DISK a travaillé sur une nouvelle mouture.

PageSetter II fonctionne sur les modèles 500, 1000 ou 2000, avec un Kickstart version 1.2 ou supérieur et un Workbench version 1.3 ou 2.0. Avis aux possesseurs d'***Amigas 500***: le programme refusera de se charger si vous n'avez que 512 K de mémoire. Un minimum de 1 Mo est nécessaire et il est recommandé d'en avoir 1.5 Mo pour un meilleur confort. Un deuxième lecteur est vivement conseillé, ou mieux, un disque dur, surtout si vous voulez utiliser une grande variété de fontes (pourquoi se priver).

Destiné essentiellement au grand public qui n'a pas particulièrement acheté un ***Amiga*** pour faire de la mise en page (c'est d'ailleurs le maître-mot de la campagne publicitaire orchestrée par CIS), ***PageSetter II*** est un programme "orienté pages" (par opposition aux programmes "orientés document", comme ***Pro Page*** ou ***PPM***) qui vous permettra de créer des pages une par une. Est-ce à dire qu'il est impossible de créer de véritables documents? Pas du tout, la production de magazines, journaux ou livres n'est pas interdite, mais l'accent est surtout mis sur la conception de documents demandant une maquette souple et variée: brochures, affiches, dossiers, plaquettes, invitations, rapports de stage, CV... L'avantage de ce système est que vous créez au fur et à mesure votre document et que vous pouvez changer le format des pages dans un même document (mais où est l'intérêt?).

Une fois le programme chargé, l'écran de travail apparait, composé d'une table de montage et d'une boîte d'outils à droite. Les teintes beige-marron des versions précédentes (1.0, 1.1, 1.21) ont été remplacées par du blanc et du noir, plus sobres mais plus esthétiques. Dans le même esprit, la représentation graphique des outils et des requesters a été modifiée; en fait, ***PageSetter II*** s'apparente beaucoup plus maintenant à ***Professional Page***, cette impression se confirmera pas la suite par sa puissance de travail.

Les habitués de ***PageSetter*** ne doivent pas s'attendre à retrouver les mêmes outils et les mêmes menus déroulants: certaines commandes qui s'effectuaient auparavant par des outils ne sont désormais accessibles que par un menu, et vice-versa. Les adeptes de ***Pro Page*** ne seront par contre pas dépaysés. De nombreux raccourcis-claviers ont été prévus pour optimiser votre travail.

Vous ne pouvez ouvrir qu'un seul document à la fois, mais avec autant de pages désirées, dans la limite de la mémoire disponible toutefois.

Les graduations s'effectuent au choix en cm, en pouce ou en pica. Cela semble peu face aux autres options proposées par ***Publishing Partner Master*** (Cicéro, Point-Didot, millimètre, point métrique, point), mais il est rare que ces unités soient utilisées par des non-professionnels.

Nous allons maintenant nous pencher sur les composantes essentielles de ce type de programme, à savoir la page, les boîtes, le texte, les graphismes et l'impression.

LA PAGE

La taille maximale d'une page est de 35.56 x 35.56 cm. Quatre formats prédéfinis s'offrent à vous: standard, A4, Légal et B5. Vous pouvez déterminer le nombre de pages que contiendra votre document, fixer les marges et le nombre de colonnes (9 au maximum). La page est modifiable à tout instant en cours de travail.

Une fois votre page apparue à l'écran, il ne vous reste qu'à commencer votre travail de mise en page. Il est impossible de visualiser deux pages simultanément, comme le fait ***Publishing Partner Master***. Par contre, les règles horizontales et

verticales sont très claires et nettement moins confuses que celles de *PPM*. Des vues à différents grossissements (33%, 50%, 100% et 200%) faciliteront votre tâche.

LES BOITES

Une boîte est une zone de stockage qui recevra du texte, du graphisme ou qui servira pour produire des effets: c'est la base de votre travail. Elle peut être créée, déplacée, repositionnée, chaînée à d'autres boîtes, visible (pour placer des effets), invisible, superposée à une autre boîte, copiée, collée et effacée.

Elle possède désormais des poignées pour mieux la redimensionner, peut être groupée avec d'autres boîtes et être verrouillée pour qu'on ne puisse plus la déplacer, redimensionner ou effacer. Ces nouvelles fonctions qui n'existaient pas sur *PageSetter* s'inspirent de *Pro Page* (juste retour des choses).

Pour placer la boîte avec précision, il est conseillé de l'aligner sur la grille à l'aide du gadget approprié. Mais pour une plus grande précision, *PageSetter II* vous propose d'entrer numériquement ses coordonnées, au 1/2 millimètre près et même plus si tel est votre désir; une précision plus grande que le demi-millimètre n'est cependant pas un élément important pour un non-professionnel.

La faculté de créer des boîtes automatiquement s'avère très pratique pour votre mise en page: la boîte se crée automatiquement dans vos colonnes en appuyant sur *CTRL* et l'outil *Création de boîte* ou *Texte*. C'est le meilleur moyen pour que votre boîte "se moule" totalement à vos colonnes ou à vos marges, qui ne sont que des guides (repères visuels).

La grande nouveauté réside dans le fait de pouvoir dorénavant définir des tabulations (15 au maximum par boîte) ainsi qu'une valeur de retrait de paragraphe. C'était jusqu'à présent une grosse lacune qu'avait *PageSetter* pour effectuer une mise en page correcte d'un texte.

Le cadre de la boîte peut être affiché et l'épaisseur et le motif de son trait définissable par vos soins. *PageSetter II* vous donne le moyen de remplir votre boîte avec une des 16 teintes de gris ou l'un des 16 motifs éditables et ces motifs sont modifiables (inversion, rotation, renversement selon l'axe X ou Y...).

LE TEXTE

Le texte peut être un fichier texte importé d'un traitement de texte ou être frappé directement dans sa boite à l'aide de l'outil texte.

PageSetter II reconnaît les formats des traitements de texte suivants: *Transwrite* de GOLD DISK, *WordPerfect* (version *Amiga* ou PC), *Scribble!*, *Textcraft* et *Textcraft Plus*. Si votre traitement de texte ne figure pas dans la liste, il faut sauvegarder votre fichier au format ASCII et l'importer avec l'option *Générique*. Les attributs de style par contre ne seront pas importés. Si vous tenez à les faire apparaître, vous devrez utiliser des codes de formatage spécifiques à *PageSetter II*. Il est vraiment dommage que GOLD DISK n'ait pas réactualisé sa liste des traitements de texte supportés car les plus usuels actuellement sont incontestablement *Excellence!*, *Pro Write* et *KindWords*.

Les modes de sélection sont nombreux et variés: sélection de tout le texte, de toute la boîte, du texte placé avant le curseur, du texte placé après le curseur, d'un mot, d'un bloc... A propos de bloc, il est possible de sauvegarder sur disquette un bloc de texte sous la forme d'un fichier ASCII.

Les fonctions couper, copier, coller et effacer sont bien-sûr présentes, et accessibles également par des outils.

Les commandes *Chercher* et *Remplacer* sont très complètes et permettent non seulement la recherche et le remplacement habituels tels qu'on les trouve dans les traitements de texte, mais également servent à remplacer les attributs d'une chaîne de caractères (style, police et corps) par d'autres attributs.

PageSetter II autorise le contrôle précis de l'interlignage, de la justification et de l'approche.

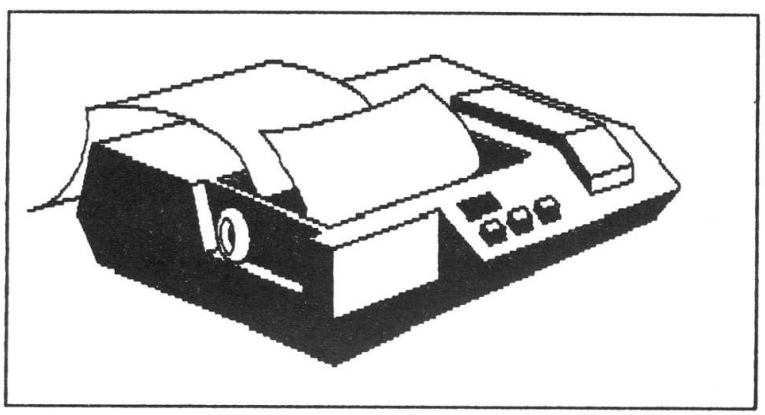
L'interlignage détermine l'espace ajouté entre les lignes. Cet espace est exprimé en points et ne peut normalement être inférieur au plus grand corps choisi pour les caractères. La commande *Interligne* vous permet de fixer l'espace séparant les lignes et les paragraphes.

Les modes de justification classiques sont bien évidemment présents: texte aligné à gauche, à droite, centré ou justifié.

L'approche (appelée également interlettrage) constitue l'espacement entre les caractères. Pour la modifier, vous devrez sélectionner votre texte et appuyer sur la touche *Curseur de droite* pour augmenter l'espacement ou *Curseur de gauche* pour le réduire.

La césure automatique semble avoir été oubliée, ce qui est très dommage car elle aurait pu éviter quelques blancs disgracieux dans un texte justifié. Rien ne vous empêche cependant d'effectuer les césures manuellement pour éviter ces blancs, mais il est vraiment regrettable qu'un programme moderne ne puisse pas le faire automatiquement.

Il n'y a pas de bonne mise en page sans différents attributs de style, cela va de soi. *PageSetter II* vous propose le gras, l'italique, l'éclairé (contour), le souligné, l'ombré, l'exposant et l'indice. On aurait aimé trouver des possibilités moins ordinaires comme l'inversé, le barré, le double-souligné, le surgras, le léger...



Désormais, votre imprimante n'aura plus à rougir de honte quand elle recevra les informations en provenance de votre AMIGA

IL EST POSSIBLE DE VARIER LE STYLE, LES TAILLES ET DE REMPLIR LES CARACTÈRES AVEC DES MOTIFS PRÉDÉFINIS

Le logiciel se rattrape cependant en proposant une innovation très intéressante: le remplissage de votre texte par l'une des 16 teintes de gris ou l'un des 16 motifs prédéfinis, de la même manière qu'avec les boîtes. Bien évidemment, ces motifs peuvent également être modifiés (inversion, rotation, etc...).

Un des grands changements par rapports aux versions précédentes est la faculté de varier la police et le corps dans une même boîte, chose impossible jusqu'à présent.

Puisqu'on parle de polices, il est temps de confirmer ce que vous savez et qui constitue la grande caractéristique de *PageSetter II*: le logiciel exploite les polices *Agfa Compugraphics*. Les fontes *Compugraphics* sont des fontes vectorielles construites spécialement pour l'affichage à l'écran et pour l'impression matricielle. La taille de ces polices étant définie (ou plutôt calculée) à l'avance, les polices sont donc parfaitement lissées à l'écran et sur le papier.

Le programme propose en standard une seule police *Compugraphic*: *(CG) Times*. Ne cherchez pas par contre la police *(CG) Triumvirate* (l'équivalent de la police classique *Helvetica*) sur la disquette *PSUtil*, comme indiqué dans le manuel: elle n'est plus présente dans la version distribuée par CIS (1.1f).

Pour ceux qui recherchent des polices *Compugraphic* à mettre sous la dent de leur soft, CIS propose une série de 35 polices *Compugraphic* appelée OUTLINE FONTS (1390F) ainsi que quatre packs contenant chacun 3 polices (GOLD DISK TYPES au prix de 590F par pack).

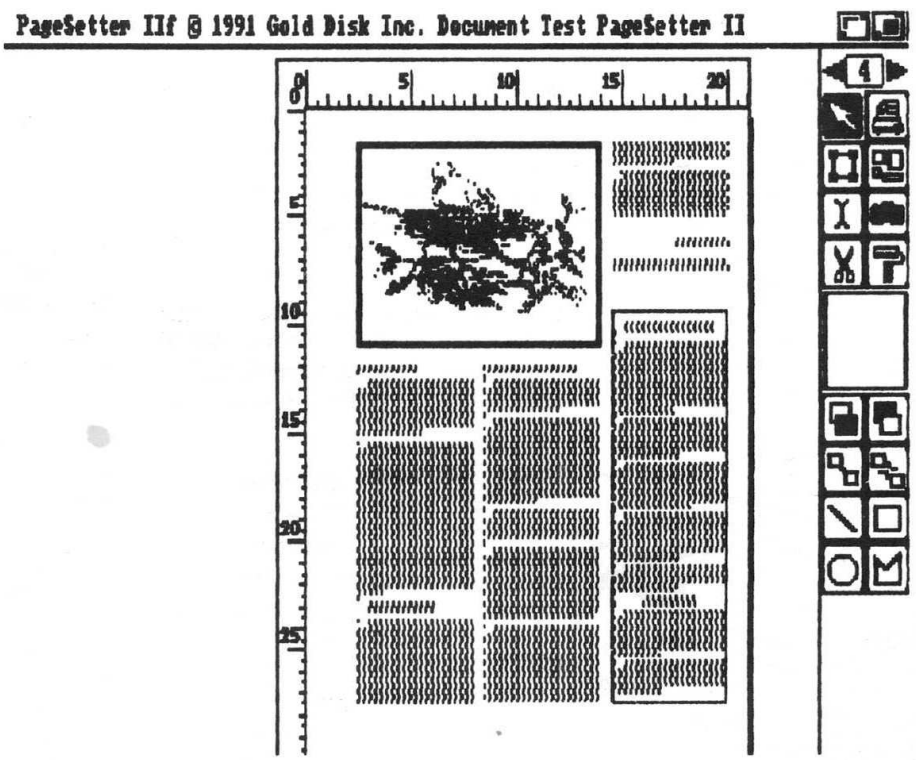
PageSetter II est également capable d'utiliser les fontes bitmap standard de l'*Amiga*. Vous devrez auparavant créer un fichier Métric pour ces fontes avec l'utilitaire *MakeMetric*. Le fichier Métric contient toutes les valeurs de largeur et de crénage (espace entre certaines paires de caractères, A_V) pour la fonte correspondante. *PageSetter II* ne peut les reconnaître sans ce fichier Métric. Vous pouvez ainsi réutiliser les disquettes de fontes que vous possédez déjà (*CaleFonts*, *HeadlinesFonts*...). Le logiciel est livré en standard avec 5 polices bitmap (*Courier*, *Helvetica*, *Symbol*, *Times* et *Zapf Chancery*).

La taille des caractères varie du corps 1 au corps 127, ce qui est limité face à ce que proposent ***Professional Page*** (1 à 720) et surtout ***Publishing Partner Master*** (1/50ème de point à 1560, ce qui est tout de même un peu beaucoup).

LES GRAPHISMES

Le soft autorise naturellement la présence de graphismes. Ceux-ci peuvent être de deux sortes: **images bitmap ou dessins vectorisés.**

Les **images bitmap** sont importées sous forme de fichiers au format IFF (***Deluxe Paint***, ***Fusion Paint***, ***Digi Paint***...). Elles peuvent être indifféremment réalisées en basse, moyenne, entrelacée ou haute résolution et avoir de 2 à 4096 couleurs. Elles seront ensuite converties à l'écran et dans le document en seize niveaux de gris. Il est possible de modifier la taille et l'échelle de ces images, les recadrer, créer un fond ou un cadre... Les possesseurs des packs ***The Publisher*** ou ***Home Office Kit*** seront donc rassurés et continueront à utiliser leur disquette d'images *Artists'choice*.



L'habillage permet de mieux intégrer les graphismes dans votre document et autorise donc une très grande souplesse dans votre mise en page, simplifiant ainsi votre travail de maquettiste

L'image bitmap peut désormais être "habillée", c'est à dire que le texte suivra les contours de celle-ci.

Vous pouvez créer des dessins vectorisés à l'aide des outils de dessin de ***PageSetter II***: *Ligne droite*, *Rectangle*, *Ellipse* et *Polygone*. La boîte contenant le dessin se crée automatiquement. Ces dessins vectorisés utilisent les mêmes attributs de cadre et de motifs de remplissage que les boîtes. Il est également possible de modifier, déplacer, recadrer, redimensionner ces dessins à tout instant et les fusionner entre eux.

Les clips de ***Professional Draw*** peuvent être également importés.

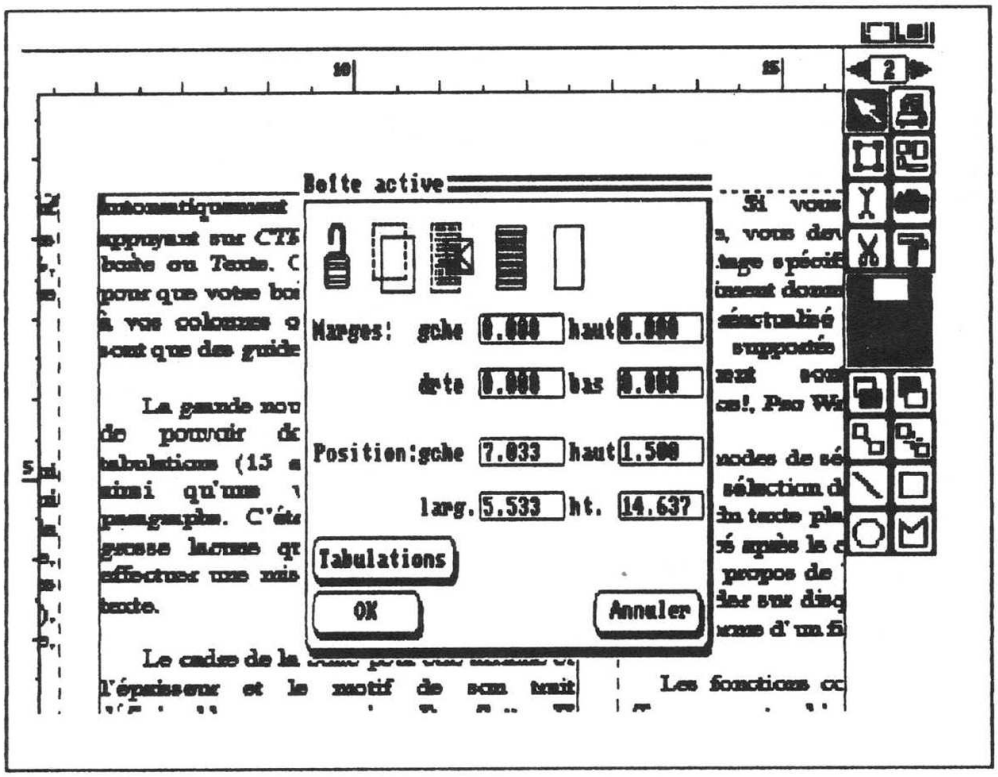
L'IMPRESSION

Les programmes d'impression utilisant le mode graphique ne brillaient pas jusqu'à présent par leur qualité d'impression qui était plutôt médiocre.

Avec ***PageSetter II***, et à condition d'utiliser les polices *Compugraphic* qui exploitent la plus haute résolution de votre imprimante, **la qualité d'impression est tout simplement remarquable** grâce à un lissage des polices très performant et ce quelque soit l'imprimante utilisée: 9 ou 24 aiguilles, jet d'encre, bulles d'encre ou laser non *PostScript*. Le résultat obtenu avec une imprimante matricielle 24 aiguilles (*Star LC 24-200*) pour cet essai est tout simplement d'une excellente qualité, encore meilleure que ce que l'on obtient habituellement avec ***Publishing Partner Master*** et ses fontes ***PPM*** : on a l'impression d'avoir du quasi-laser, ce qui est loin d'être déplaisant. ***PageSetter II*** démontre d'une manière éclatante que la PAO sans imprimante laser est tout à fait possible.

En ce qui concerne la vitesse d'impression, il faut vous attendre à une certaine lenteur, habituelle pour toutes les impressions en mode graphique. Elle n'est pourtant pas excessive et la sortie sur imprimante s'effectue plus rapidement que l'impression des Superfonts de ***KindWords***.

Le requester vous permet de choisir votre driver d'imprimante et d'effectuer les réglages habituels. Il est possible de changer l'échelle d'impression et donc d'agrandir ou de réduire votre page en



hauteur ou en largeur.

PageSetter II ne prévoit pas de sortie en *PostScript*. Il est indéniable que le *PostScript* est un élément déterminant dans l'utilisation professionnelle d'un logiciel et son absence peut paraître bien surprenant pour un programme de "publication assistée par ordinateur".

Cependant, le choix de GOLD DISK parait somme toute logique: si vous avez besoin d'un logiciel générant une sortie en *PostScript* pour une imprimante ou une photocompeuse, il faut vous tourner vers ***Professional Page*** dont ***PageSetter II*** est très proche. Pour le particulier, le *PostScript* ne se justifie que s'il possède une imprimante laser équipée de ce langage de description de page ou s'il souhaite sortir son document sur une imprimante laser en libre service dans le cas où les sorties sur son imprimante ne sont pas d'une qualité suffisamment honnête, ce qui est loin d'être le cas avec ce logiciel. L'adoption de l'interface *PostScript* aurait fait sensiblement augmenter le prix de vente du logiciel pour un intérêt qui, dans ce cas précis, est plutôt discutable.

CONCLUSION

Après ce test, la conclusion semble évidente: ***PageSetter II*** est le logiciel de PAO que les possesseurs d'*Amigas 500* attendaient depuis longtemps et qui réconcilie votre imprimante avec votre machine. Ses capacités sont multiples et vous permettront une mise en page plus que satisfaisante. Sa vitesse de traitement et d'affichage à l'écran est correcte et ses sorties sur imprimantes matricielles sont pour l'instant inégalées, grâce notamment à l'utilisation de fontes vectorielles.

On se prend à rêver de ce que seraient nos traitements de texte habituels avec de telles fontes et des résultats qu'on obtiendrait à l'impression...

Certains lui reprocheront l'absence du *PostScript*, du traitement des couleurs, l'impossibilité de créer des gabarits ou d'appliquer des rotations au texte. C'est oublier un peu vite qu'il s'agit là d'un programme destiné au grand public et non à des professionnels, mais qui possède tout de même la puissance des outils de son grand frère, ***Professional Page***. ***PageSetter II***, c'est un peu ***Pro Page*** sans *PostScript* et sans les couleurs.

Il est très stable: il n'a subi aucun plantage au cours de l'essai intensif effectué, aucun bug n'a été détecté et aucun Gourou n'est apparu en méditation.

Par contre, il est regrettable que ce logiciel ne reconnaisse pas les formats des traitements de texte les plus utilisés, que la césure automatique ait été oubliée et que les styles d'écriture soient un peu limités. S'il est peu probable que ***PageSetter II*** évolue par la suite d'une manière aussi considérable, on peut peut-être espérer une version 1.2 corrigeant ces petites lacunes.

Un effort reste à faire au niveau du manuel qui présente une partie apprentissage plutôt limitée: si toutes les fonctions sont décrites dans le manuel, l'apprentissage ne fait manipuler qu'un nombre restreint de commandes. Comme l'explique l'introduction du manuel, "la composition et l'assemblage de pages avec un logiciel de PAO réclament une certaine compétence" et quelques applications supplémentaires décrites n'auraient pas été inutiles, surtout quand un tel logiciel est destiné au grand public.

Avec un prix de vente imbattable de 990,00 F TTC, ***PageSetter II*** possède incontestablement le meilleur rapport qualité/prix parmi tous les programmes de PAO et est un soft que tout possesseur d'*Amiga* se doit d'avoir dans sa logithèque.

Dominique BONIN

REMISE A NIVEAU

*CIS est désormais le distributeur officiel des produits GOLD DISK en France. Les différentes versions de **PageSetter** étant auparavant distribuées par GUILLEMOT INTERNATIONAL et THE DISC COMPANY, CIS n'était pas en principe tenu de lancer une opération "update".*

Néanmoins, les responsables de CIS ont décidé de proposer des conditions exceptionnelles très avantageuses pour les possesseurs d'anciennes versions:

- *vous pouvez jusqu'au 31 décembre 1991 acquérir **PageSetter II** en renvoyant le manuel et la disquette de l'ancienne version accompagnés du règlement de la somme de 675,00 F TTC.*

*Pour les possesseurs des kits **Home Office Kit** et **The Publisher**, vous ne devez retourner que la disquette et le règlement de 675,00 F (vous gardez votre manuel et la disquette CaleFonts).*

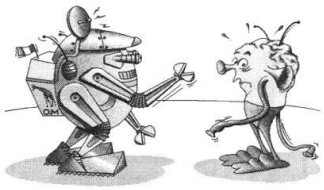
***ATTENTION** : avant tout envoi, il faut **IMPERATIVEMENT** téléphoner à CIS au:*

(16) 56.36.34.41.

Un tel geste, plutôt rare de la part d'un distributeur qui ne commercialisait pas les versions précédentes, mérite d'être souligné et on ne peut que féliciter CIS de cette initiative.

*Possesseurs de **PageSetter**, n'hésitez pas une seconde et ruez vous sur **PageSetter II**: vous ne serez pas déçus.*

UNICODE



UNICODE REMPLACERA BIENTOT LE CODE A.S.C.I.I.

Quelle est la frontière entre la divulgation de secret et le secret de Polichinelle? Sachez que depuis plusieurs années, les 22 entreprises américaines les plus performantes dans le domaine informatique travaillent à l' élaboration d' un code universel pour le stockage des informations.

Il n' était pas question pour moi de révéler ce secret dont j' avais la connaissance depuis fort longtemps. Pourtant j' étais libre car je n' avais pas signé de protocole. Cela s' appelle la déontologie. Il y a en effet de grands conflits d' intérêts financiers à la divulgation d' informations confidentielles. C' est souvent le concurrent qui donne le scoop afin de détruire son rival. Unicode est maintenant tombé dans le domaine public car il a été décrit dans plusieurs magazines à forts tirages dont Der Spiegel (1131000 exemplaires) mais aussi Courrier International et Datamation.

L'unification de l'informatique

Avant l' existence de l'*American Standard Code for Information Exchange*, c'était la pagaille. Chaque société développait son propre système de codage pour transcrire les codes binaires en un format humain plus facilement compréhensible comme sont supposées l'être les symboles A, B et C. En dehors de cette norme américaine, il existe encore d'autres systèmes de codage des lettres latines (nos lettres a à z) mais ils sont si confidentiels que leur diffusion n'intéresse que quelques spécialistes. Cette diversité est déplorable mais a résisté à trois siècles d'évolution depuis la pascaline d'un célèbre clermontois à l'Amiga, car l'ordinateur ne comprend finalement que les suites de 0 et de 1. le reste n'est que de l'habillage.

L'historique

L'*American Standard Code for Information Exchange* fut créé durant la période protohistorique (vers 1960) par les grandes entreprises informatiques des années préhistoriques (1950). C'était une grande innovation car il représentait 128 symboles à l'aide du groupement de 7 chiffres 0 ou 1 (bit). 1 signifie (état activé) et 0 (état inactivé). Un huitième bit servait à des besoins internes. La réunion de ces 8 bits forment un octet. Ces symboles étaient les lettres majuscules de A à Z, les chiffres de 0 à 9, les signes de ponctuation et des ordres spécifiques. Comme les premières vraies applications consistaient surtout à sortir des résultats sur imprimante, on ne s'étonne plus que les 32 premiers symboles de ce système soient surtout dédiés à l'impression. Puis apparurent les lettres minuscules mais cela n'était déjà plus suffisant. Cette unification était trop belle pour être vraie et chaque constructeur avait son idée sur la question. Chacun entendait aussi utiliser à sa guise les codes 128 à 256. Au cours du moyen âge (1984), j'ai pu alors lire des tableaux de comparaisons décrivant plus de 50 *A.s.c.i.i.* différents. Cependant, alors que *Monsieur Sinclair*, l'inventeur du premier ordinateur à moins de 1000FF, commençait à devenir *Lord*, la situation commençait à s'éclaircir à grands coups de faillites spectaculaires. Les rescapés semblent avoir enfin compris la nécessité de la standardisation.

Un code beaucoup trop restreint

Cela amène des problèmes d'insuffisance de symboles, des problèmes de communications internationales et donc des conséquences mercatiques.

Comment faire en effet pour indiquer en seulement 128 symboles les spécificités propres à chaque langue comme le ñ (n avec ~ espagnol) le n avec un °, les lettres accentuées â, ï, etc...? L'Organisation Pour La Standardisation Internationale (I.S.O., sorte de Super OctetoPhage Interplanétaire siégeant à Genève) avait bien élargi le code *A.S.C.I.I.* de 128 à 256 symboles mais c'était un peu comme de vouloir créer un *F5* dans un studio. La gageure était mathématiquement impossible. Certains (tous ?) pensaient avoir trouvé une parade: plusieurs ordres ou symboles était codés sur 16 bits (2 octets) voir davantage. Super OctetoPhage croit aussi en ce progrès depuis qu 'il a découvert la commande *EDIT* et les options de la commande *ECHO*. Comme il dit, cela devient vite tellement et complètement farfelu que seul un informaticien peut s'y retrouver. Au moins, ajoute-t-il, avec ce système originaire du monde des *PC*, même les programmeurs de *PC* ont encore de l'avenir sur Amiga. Cette idée de codage sur deux octets n'était pas vraiment stupide. Elle était plutôt inachevée.

Cela devient urgent

Le problème devient maintenant très urgent avec le développement des télécommunications. Imaginez la tête de votre correspondant lorsque vous transmettez par Minitel ou un autre modem les caractères propres à votre langue comme les paroles de l'été indien et que cela devient l'@t@ indien. Toutes les spécificités de nos langues francophones comme les éèçàù deviennent très folkloriques à l'arrivées dans un autre pays. Pire, même dans des pays de langues voisines comme la Suisse et la Belgique, les surprises ne manquent pas: c'est ce que rendent compte les différents claviers du répertoire Keymaps. Ne parlons pas non plus des unités monétaires qui passe du $ (dollar) à la £ (livre) ou à § (n'importe quoi). Ces erreurs sont dues à la limites physique des 256 symboles. Certains numéros de codes sont attribués à plusieurs symboles variant au gré du pays.

Et ce n'est pas tout. Nous n'avons parlé que des symboles de l'alphabet latin. Autrement dit, *A.s.c.i.i.* se montre particulièrement protectionniste contre les écritures arabes, asiatiques, cyriliques et autres langues prédominantes. Ceux-ci utilisent donc des systèmes matériels et logiciels différents.

A.S.C.I.I. n'est pas le seul code dominant

Pour pallier à l'insuffisance du code américain, une grande partie du monde s'est singularisée avec le code japonais en deux octets et le code taïwanais en trois octets.

Le *Japan Industrial Standard* a été créé sous la pression d'un magnat de la presse nippone en 1978. Il était scandaleux que le pays du soleil levant ne puisse pas utiliser son écriture nationale, les *kanji* et les *kana*. Les *kanji* sont des idéogrammes chinois utilisés par les japonais depuis fort longtemps. Un idéogramme est un symbole qui représente un objet ou un concept:1 est un idéogramme arabe qui représente le nombre

Les *kana* sont plus élaborés et semblent supplanter les *kanji*: un *Kana* représente un simple son et est le mieux adapté à la transcription du japonais. Dans ce genre d'écriture, le nombre de symboles devient vite gigantesque. Ces symboles sont ici représentés par une matrice de 94 lignes et de 94 colonnes. C'est le règne des imprimantes à aiguilles.

Ce système permet de représenter 94x94=8836 caractères: signes de ponctuations, chiffres arabes, alphabets latins, cyriliques *(Russes, Ukrainien, Bulgare, Serbes)*, grecs, kana *(hirakana et katakana)* et 6349 kanji. Il reste un trou de 1034 codes non utilisés et qui sera peut être comblé par les signes diacritiques (accents non prononçables mis sur une lettre pour la distinguer d'une autre comme à et a) ou par l'insertion d'autres signes kanji.

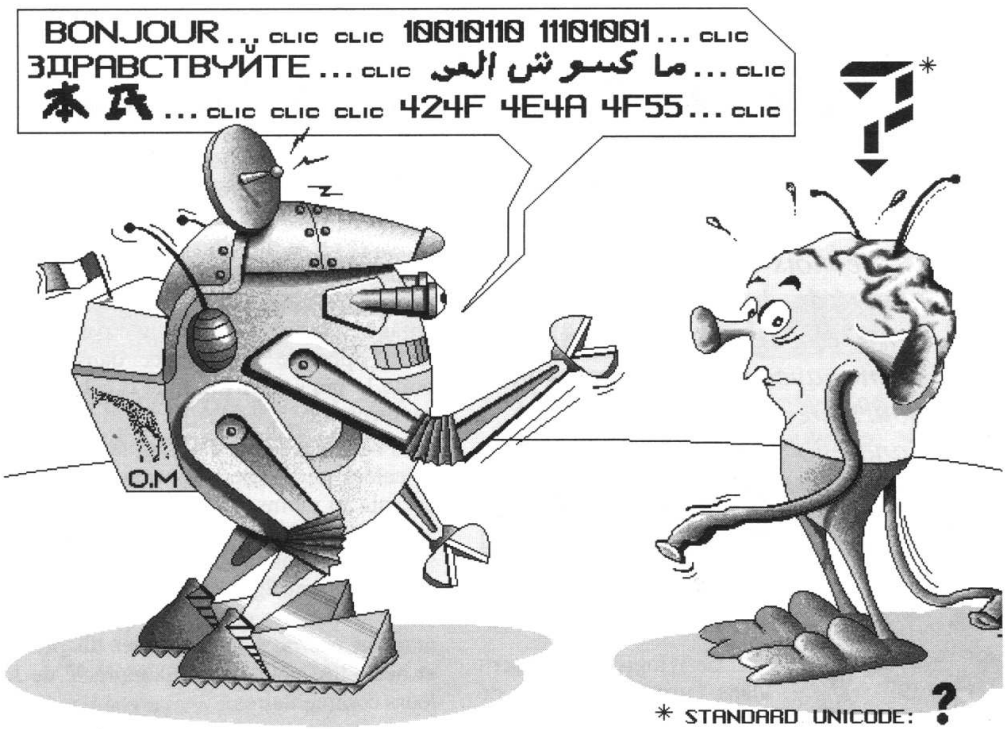
Le code de *Taïwan* est top secret mais la gestion de trois octets semble au premier abord trop compliqué à gérer par un esprit humain.

Unicode permet de représenter 65536 caractères

Il utilise 2 octets soit 2x8 bits= 16 bits. Chaque bit étant positionné sur 0 ou 1, cela nous donne 2 puissance 16 possibilités différentes, (2x2x2x2x2x2x2x2x2x2 x2x2x2x2x2) soit 65536 caractères. Cela signifie aussi que le stockage des caractères se fera sur un mot (2octets) au lieu de un octet. Un fichier de 100 gigaoctets de données codées en *A.s.c.i.i.* passera à 200 gigaoctets de données *Unicode*.

Les avantages

Oui mais. Les avantages sont considérables car cela permet de tout transcrire. Une entreprise qui possède un fichier énorme, international, a tout intérêt à stocker correctement ses données. De plus, la compartimentation de *UNICODE* permet de conserver les anciens fichiers écris en *AS.C.I.I.* avec de simples routines de traduction. Enfin, l'écriture sur 16 bits au lieu de 8 est plus rapide sur une machine 16 bits comme l'*Amiga*. (Note de Super OctetoPhage: oh, mais ! il n'y a pas que l'*Amiga* dans la vie?)(Si!).



UNICODE permet d'écrire correctement:

- le code arabe
- l' alphabet romain
- les lettres européennes spécifiques
- les alphabets grecs vieux et modernes
- les caractères cyriliques
- l' écriture Han (27ooo cases UNICODE)
- les symboles hébreux
- les phonogrames malemutes (1200 sons)
- les idéogrammes chinois, japonais et coréens,...

Et les hologrammes. (gasp ! Super Octetophage, tu n' as rien compris)

Grâce à son universalité, *UNICODE* va pouvoir infiltrer tous les marchés. Savez-vous par exemple qu' *International Business Machines* a failli être boycotté par le marché espagnol à cause d' un décret européen interdisant l' utilisation du ñ de façon à rester "compatible"?

La position de Commodore sur unicode

Super OctetoPhage avait appris qu' *Unicode* n' existe pas et est en compétition ((:>|gasp:internal error|>:)) avec le langage ISO norme 10646. Ce concurrent est cependant rejeté par les 14 pays utilisant le plus l' informatique et Unicode était déjà en phase de test final il y a un an. En téléphonant au service support *Amiga* pour confirmer certaines informations, je n' ai rien pu savoir sur Unicode : on ne peut pas en vouloir à Commodore France car le contenu d'un pacte de non-divulgation signé et divulgué signifie une attaque judiciaire que n' a pas à supporter notre constructeur. Notre sympatique support technique francophone devrait cependant avoir bientôt les mains libres car le mode d' emploi de ce langage devrait maintenant être publié sous forme d' un livre, sauf si un accord est intervenu entre l' écriture de cet article et sa publication. Les développeurs Commodore n' ont donc pas encore reçu de directives à ce sujet.

C'est dommage car les grandes entreprises de logiciels, comme *MicroSoft*, sont en train de prendre de l' avance. *Windows* est déjà écrit en *Unicode*. D' autres constructeurs ont commencé à informer leurs développeurs préférés.

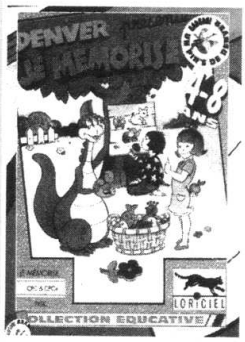
Au fait je n' ai toujours pas compris ce que signifie le dernier *I* de *A.S.C.I.I.*. Je remercie celui ou celle qui voudra bien m' écri re pour lever cette angoissante question métaphysique: même *Super OctetoPhage* n' en dort plus depuis que je le lui ai révélé la troublante interrogation sur la signification de cet ancien sigle.

Pierre Philippe Launay
Graphisme Olivier Maillard

LOGICIELS EDUCATIFS

Ce mois-ci, nous avons essayé des logiciels édités par Loriciel: "Je découvre les formes avec Denver" ' et "A la poursuite de Carmen Sandiego".

Je découvre les formes avec Denver



Prix conseillé: 249F TTC

Ce logiciel s'inscrit dans une collection de logiciels éducatifs proposant différents thèmes "*Je découvre les couleurs*", "*Je mémorise*", "*Je découvre les animaux*", "*Le jeu des sons*", et d'autres.

Tous s'adressent à des enfants de 3 à 8 ans.

"Je découvre les formes" consiste en une série de puzzles variant de 5 à 80 pièces, suivant le niveau choisi au départ. Plusieurs thèmes sont également proposés et pour chaque thème un choix de dessins. Egalement, l'enfant peut choisir de travailler en mélangeant ou non les pièces.

Une fois les choix effectués, deux cadres apparaissent sur l'écran: à gauche les pièces de la réserve mélangées ou non, à droite le cadre dans lequel l'enfant transportera les pièces de la réserve.

Les menus

En bas de l'écran à gauche, se trouvent 4 icônes:

- l'icône "flèches" qui permet de revenir au choix du niveau et du modèle (cliquer 2 fois)
- l'icône "grille" qui fait apparaître une grille d'aide (les cadres sont alors quadrillés)
- la quatrième, l'icône "cloche" qui met en route la correction automatique.
- et la troisième icône? C'est "Denver", le copain, celui qui est là pour aider et qui permet de voir le modèle si besoin est.

A la fin du jeu, le score est affiché.

Notre avis

Nous avons là un logiciel très attrayant, preuve en est l'attroupement qu'il y a eu autour de nous dans le bureau lorsque nous l'avons essayé. Même Ed:, notre censeur, était là. La présentation est fort agréable, les images également.

Nous notons aussi un souci important d'adaptation à l'âge et aux capacités des enfants. Enfin, nous avons particulièrement apprécié de trouver dans chaque boîte le pin's Denver. Que d'échanges en perspective!

Nos réserves : Tout d'abord, le score, dont le calcul paraît bien compliqué pour des enfants au moins jusqu'à 7 ans et qui nous semble davantage mis en place pour satisfaire ou rassurer l'adulte que pour stimuler l'enfant.Egalement, ce logiciel ayant été testé par des enfants dont l'éditeur ne manque pas de nous informer du prénom et des âges, nous aurions apprécié de lire leurs commentaires.

A la poursuite de Carmen Sandiego

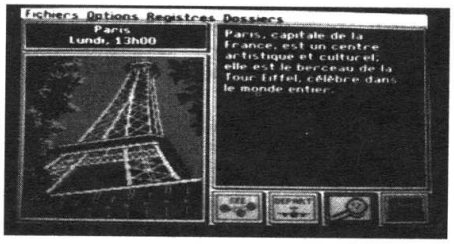
Prix conseillé: 319F TTC

Carmen Sandiego est distribué par Loriciel mais édité par Broderbund, aux Etats-Unis où différents thèmes ont été proposés et semblent avoir remporté un grand succès y compris dans les écoles où a été instauré le "Carmen Day". Est-ce une référence?

Toujours est-il que la version "A la poursuite de Carmen Sandiego dans le monde" est francisée et vise un public à partir de 9 ans.

Il s'agit d'un jeu d'explorations mystérieuses où le joueur poursuit un membre du gang de Carmen dans les plus grandes villes du monde.

Au début du jeu, le commissariat Interpol, après avoir enregistré le nom du joueur, lui soumet une énigme à résoudre dans un temps limite. Il s'agit alors de rechercher à travers le monde l'auteur du délit et de l'arrêter. Pour cela, le joueur peut demander des renseignements dans différents endroits (ambassade, bibliothèque, salles de sport,...), consulter le fichier d'Interpol lorsqu'il a recueilli des indices et lorsqu'il en a suffisamment recueillis, obtenir un mandat d'arrêt.



Attention! Cette consultation est importante, car sans mandat d'arrêt point d'arrestation possible et point de promotion! (Cela m'est souvent arrivé).

Notre avis

Nous avons été particulièrement séduits par ce logiciel qui s'éloigne des sempiternels exercices scolaires tout en ayant des objectifs très éducatifs, comme par exemple, l'exploration du monde, des différentes traditions culturelles,...A travers l'ordinateur d'Interpol, nous avons retrouvé l'ambiance "commissariat" qui rend le jeu quelque peu excitant. On s'y croit surtout lorsque l'on est promu.

Nos réserves: Ce logiciel est livré avec un livre "Atlas de poche" qui permet d'avancer à partir des renseignements obtenus en cours d'enquête et de gagner du temps. J'ai regardé jouer Alexandre, 13 ans. Pas une seule fois il n'a consulté l'Atlas, préférant jouer au hasard, sauf bien sûr en fin d'enquête lorsqu'il lui fallait y rechercher un renseignement précis pour être promu. Pour ma part, j'ai préféré demander de l'aide autour de moi. Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple?

Dans le même genre, lorsque l'on arrive dans une ville nouvelle, un petit texte apparaît à l'écran présentant la ville. Là encore, aucun intérêt. Après y avoir été attentif une ou deux fois, on s'habitue très vite à passer outre.

Autre chose, si l'éditeur vante la qualité des graphismes, nous, nous n'avons pas été particulièrement enthousiasmés, notamment lors des arrestations. Des personnages plutôt étranges, ressemblant davantage à des hommes frigorifiés qu'à des informateurs, toujours les mêmes, apparaissent à l'écran. On attendrait mieux!

Bien sûr, ce type de logiciel faisant appel à la communication, les messages d'Interpol sont répétitifs à la longue. Cela correspond aux limites inhérentes à tout logiciel de ce type et l'enjeu permet de lutter contre l'ennui.

Par contre, alors qu'Alexandre s'enthousiasmait à l'idée de monter en grade, l'ordinateur, pour un motif incompréhensible s'est bloqué. Si cela vous arrive, faites le nous savoir. C'est si frustrant d'avoir à repartir à zéro!

Malika

Nous sommes à la recherche d'enfants, à l'école ou à la maison, qui souhaiteraient devenir des correspondants réguliers et nous faire part de leur avis à propos de logiciels concernant cette rubrique et utilisables sur Amiga. Ecrire à *Malika, Amiganews, 33 Rue Sainte Lucie, 31300 Toulouse.*

COURRIER

Des repères

Raoul Mengis de Suisse nous a judicieusement rappelé que la scolarité des enfants n'est pas forcément organisée de la même façon en France et dans les pays voisins.

Voici donc, dans le tableau ci-contre, pour nos voisins proches et plus lointains, des renseignements concernant le système scolaire français qui devraient les aider à se repérer.Précisons qu'un enfant peut effectuer un cycle en 2, 3 ou 4 ans. Ainsi, un enfant de 7 ans peut débuter dans le 3° cycle ou un enfant de 5 ans finir le 1° cycle, etc... Vous avez compris? A vous de vous construire quelques situations-problèmes.

Sébastien Monforte de Suisse, nous fait part de sa surprise de ne pas trouver d'adresses ou de listes de programmes éducatifs dans la revue.

Rappelons qu'une rubrique a été ouverte dans le numéro de juillet/Août, que sa fréquence dépend depuis des logiciels que nous envoient les revendeurs et de l'intérêt que nous leur attribuons lors des essais et que sa survie dépendra du courrier que les lecteurs nous adresseront (voir appel lancé dans le numéro de Septembre, rubrique "News").

Des adresses

Sébastien nous écrit également "*Il est impossible de trouver un revendeur de programmes éducatifs en Suisse et je serais content d'avoir des adresses en France.*"

Pour vous et pour nos lecteurs qui ont le même problème, voici une liste non exhaustive:

- Coktel vision, 5/7, Rue Jeanne Braconnier, 92360 Meudon-La-Forêt. Tél:46.30.99.57 Fax:46.30.66.21
- Esat Software, 55/57 Rue du Tondu, 33000 Bordeaux. Tél:56.96.35.23 Fax:56.98.43.45
- Loriciel, 81, Rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison. Tél:47.52.11.33 Fax:47.08.61.34
- Micro C, 16, Rue des Fossés, 35000 Rennes. Tél:99.63.71.11 Fax:99.38.88.05
- Nathan logiciel, 3/5 Avenue Galliéni, 94257 Gentilly Cedex. Tél:47.40.66.66
- Pilat informatique éducative, Saint-Appolinard, 42520 Maclas. Tél:74.87.33.47

Le système scolaire français

CYCLE I ou cycle des pré-apprentissages

- 2/3 ans: Petite section, Ecole maternelle
- 4 ans: Moyenne section, Ecole maternelle

CYCLE II ou cycle des apprentissages

- 5 ans: Grande section, Ecole maternelle
- 6 ans: Cours préparatoire (CP), Ecole primaire
- 7ans: Cours élémentaire 1ère année (CE1), Ecole primaire

CYCLE III ou cycle des approfondissements

- 8 ans: Cours élémentaire 2ème année (CE2), Ecole primaire
- 9 ans: Cours moyen 1ère année (CM1), Ecole primaire
- 10 ans: Cours moyen 2ème année (CM2), Ecole primaire

COLLEGE

- 11 ans: Sixième (6°)
- 12 ans: Cinquième (5°)
- 13 ans: Quatrième (4°) et etc...

ENFIN DU NOUVEAU EN AUVERGNE !

*VOTRE **SPECIALISTE AMIGA** VOUS PROPOSE L'AMIGA, **TOUT** L'AMIGA, TOUT **POUR** L'AMIGA.*

MATERIELS

AMIGA 500+, WB V2.0, 1Mo	**3290**
idem + moniteur A1083S	5290
AMIGA 500+ PSG	**3190**
AMIGA 500 V1.3	**2890**
idem + moniteur A1083S	4890
AMIGA 2000 V1.3	**5490**
idem + moniteur A1083S	7490
AMIGA 3000 25MHz, 5Mo, HD 100Mo, Unix 5.4, écran Multisynch, (clavier QWERTY)	**25990**
CDTV avec 5 Titres	**6590**

1 CADEAU SURPRISE POUR TOUS NOUVEAU CLIENT !!!!

PRODUITS GVP

HCD+S2, 52 Mo Quantum	3690
HD500+, 105 Mo Q, 2Mo	**6990**
COMBO 322, '030 22MHz	7990
COMBO 333, '030 33MHz	14990
A3001-S2, 50MHz, 4Mo	**16990**

AUTRES

512K + horloge pour A500	450
SYQUEST 44Mo 20ms int.	**3790**
cartouche	850
SYQUEST 88Mo 20ms int.	**6990**
cartouche	990
Modif. A500 v1.3 1Mo Chip	**550**
etc	N.C.

PERIPHERIQUES

Scanners **SHARP** 16 Millions	N.C.
HP PAINTJET A4 couleur	N.C.
VISIONA 24 bits, 2 Mo V-RAM	**29050**
COLORBURST 24 bits + paint	**7990**
HAM-E PLUS 768x560 24 bits	**4750**
A-VIDEO 12 bits, A500/2000	**2390**

Prix TTC valables jusqu'au 30.11.91

LOGICIELS

D-PAINT IV	**950**
SCULPT 4D	3590
ProPAGE V2.0 F	2390
ProDRAW V2.0	1190
P.P.M. V2.1 F	3390
et tous les autres	N.C.

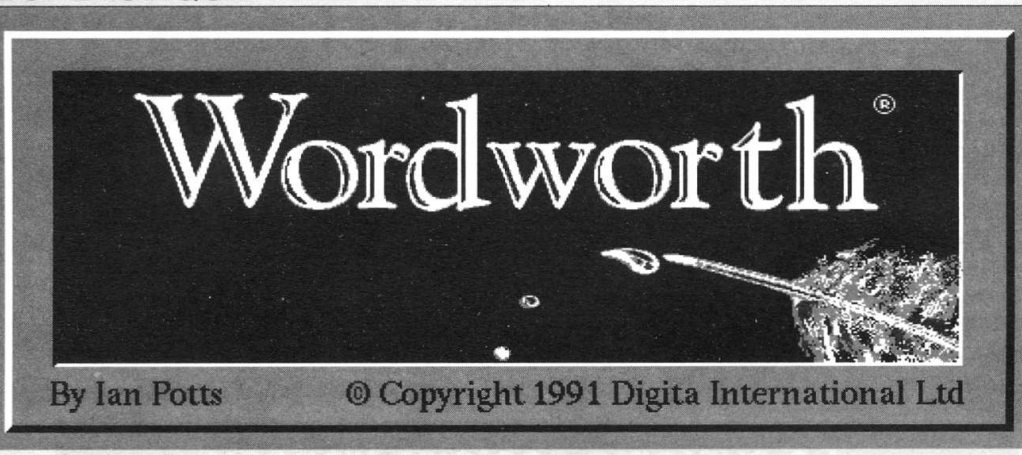
SERVICES "PLUS"

- Flashage PAO films & bromures, sur Linotronic 330, séparations Quadri. Chromalins...
- Sorties couleurs A4 / 16 Millions sur imprimante à Sublimation : **300**F ttc
- Calculs Images & Anims 3D, Scans

Contactez-nous !

S.N. VOXEL DIGITAL SYSTEMS, Distributeur Agréé COMMODORE-AMIGA 3000, Revendeur GVP, SHARP.
Adresse Service VPC, Services PLUS : Boite Postale 38, 63540 ROMAGNAT - Téléphone 73.35.12.65 (répondeur)

Réglement par chèque à la commande, Carte Bleue N.C., C.R. 50% ALC Port du.



Un nouveau venu dans le monde restreint des traitements de texte pour l'Amiga: Wordworth, édité par la société britannique Digita International, le premier à avoir adopté la nouvelle présentation du Workbench 2.0 et qui est qualifié par ses auteurs de "rêve de l'écrivain". Restons donc plutôt éveillés et regardons de près ce programme.

Le logiciel tient son nom du célèbre poète anglais William Wordsworth (1770-1850), auteur entre autres des Ballades Lyriques écrites avec son ami Coleridge. Le manuel est émaillé de nombreuses citations de l'auteur et une biographie illustrée sert de support à un document de travail.

Wordworth tourne sur tous les modèles, du 500 au 3000, avec les versions 1.3 ou 2.0 du Workbench. Il requiert 1 Mo de mémoire et fonctionne en moyenne et haute résolution.

Le packaging

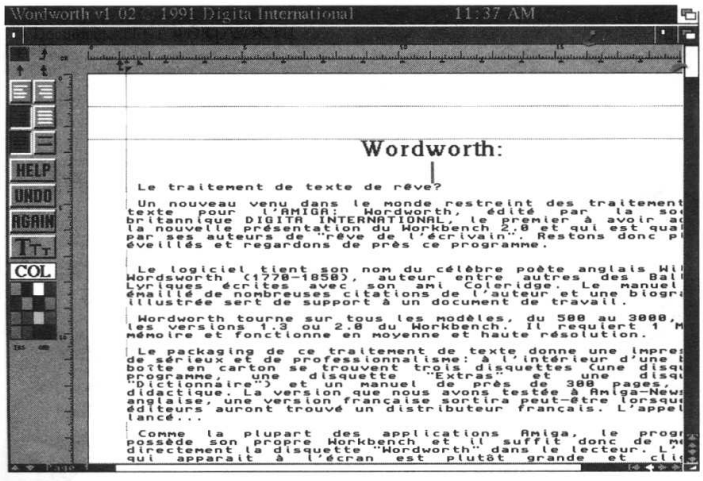
Il donne une impression de sérieux et de professionnalisme. A l'intérieur d'une belle boîte en carton se trouvent trois disquettes (une disquette programme, une disquette *"Extras"* et une disquette *"Dictionnaire"*) et un manuel de près de 300 pages, très didactique. La version que nous avons testée pour *AmigaNews* est anglaise. Une version française sortira peut-être lorsque les éditeurs auront trouvé un distributeur français. L'appel est lancé...

Comme la plupart des applications *Amiga*, le programme possède son propre *Workbench* et il suffit donc de mettre directement la disquette *"Wordworth"* dans le lecteur. L'icône qui apparait à l'écran est plutôt grande et clignote lorsqu'on la déplace avec la souris, ce qui est gênant. Mais ce n'est qu'un détail.

L'installation et la Présentation

Avant d'appeler votre programme, vous devez préparer votre disquette *"Wordworth"* avec le programme *"Wordworthfloppyinstall"*. Le programme chargé, l'écran de travail apparait.

Au point de vue esthétique, rien à redire: avec ses couleurs noir, gris et rouge et sa présentation à la 2.0 (effets de relief pour les icônes), l'interface graphique est sobre et séduisante. Grâce à ce look 2.0, les fenêtres deviennent plus claires et plus attrayantes. Cette sobriété dans la présentation donne un aspect nettement plus professionnel qui faisait jusqu'à présent cruellement défaut au système *Amiga*. Le *wysiwyg* prend ici toute sa valeur, tant en mode courrier que graphique, ce qui est plutôt rare.



La graduation de l'échelle est par contre pratiquement illisible, surtout si vous avez opté pour une graduation en cm. Une petite horloge digitale en haut à droite vous rappelle l'heure à tout instant. Vous disposez à la gauche de l'écran d'une petite boîte à outils, inspirée visiblement des programmes de *PAO*, mais qui réduit la fenêtre de travail. En cliquant sur les icônes appropriées, vous pourrez définir vos tabulations (droite, gauche, centrée et décimale), l'alignement des paragraphes (à gauche, à droite, centré ou justifié), l'interlignage (simple ou double), la police et les couleurs (2, 4, 8 ou 16 au choix). Rassurez-vous, si vous le souhaitez, le programme autorise les bonnes vieilles méthodes classiques, à savoir les menus déroulants et les raccourcis-clavier. Puisqu'on parle des menus déroulants, jetons donc un coup d'oeil sur ce qu'ils nous proposent.

Projet

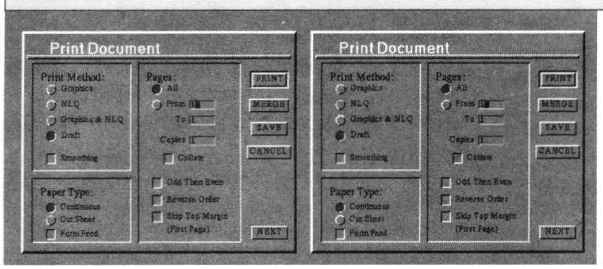
Ce menu classique vous propose les fonctions habituelles pour créer, ouvrir, fermer, sauver, effacer et quitter un document. *Wordworth* gère le multi-tâche et quand vous travaillez sur plusieurs documents (100 au maximum), vous avez la possibilité d'appeler à tout moment l'un d'entre eux grâce à une innovation intéressante et bien pratique: le nom de chaque document ouvert est inscrit en bas du menu, il suffit tout simplement de le sélectionner pour l'ouvrir.

Wordworth reconnaît les fichiers ***ASCII*** et ***IFF*** bien sûr, mais également ceux créés avec *ProWrite*, *ProText*, *KindWords 2.0* et *WordPerfect*.

Deux requesters pour "Print"

Le premier vous permet de choisir le type de papier, les caractéristiques de votre impression (copies, de la page X à Y...) et le mode d'impression: brouillon, courrier, graphique ou graphique-courrier.

L'impression en mode courrier utilise les polices *NLQ* ou *LQ* de votre imprimante. L'un des plus de *Wordworth* est la faculté de mêler *le Pica (10), l'Elite (12), le condensé et l'élargi* dans un même



document, en utilisant les polices *Pica 60*, *Elite 60*, *Condensed 60* et *Elarged 60*, à condition toutefois que votre imprimante puisse gérer ces modes. De quoi varier la présentation avec une très bonne qualité en sortie et obtenir un maximum de correspondance entre votre document à l'écran et le résultat produit. Ce traitement de texte exploite donc au maximum les capacités des imprimantes. Seul *ProWrite 3.1* semble être capable de le faire également. Une restriction cependant: tout comme ses concurrents, *Wordworth* ne gère pas les caractères proportionnels de l'imprimante en mode courrier.

L'impression en mode graphique, si elle reste tout de même plus lente qu'en mode courrier, surprend agréablement par sa vitesse en comparaison de ce que l'on voit habituellement. Au niveau de la qualité, Wordworth s'en tire plutôt bien, compte tenu du fait qu'il utilise des fontes bitmaps.

La sortie en graphique-courrier, comme vous vous en doutez, est une impression mixte: l'imprimante édite d'abord la feuille en mode courrier, puis se repositionne en début de feuille pour imprimer en mode graphique.

Malheureusement, cette technique est à proscrire en mode feuille à feuille, l'imprimante ayant du mal à ne pas froisser le papier en essayant de retourner en haut de la page.

Avec le deuxième requester, vous sélectionnez le driver d'imprimante, la densité, l'image de l'impression (positive ou négative), la couleur ou non, et vous accédez au module ***Ultra-Print*** proposant trois méthodes d'impression: *Normal*, *Super* ou *High*.

Les modes *Super* et *High* augmentent la densité des caractères imprimés, et améliorent donc la qualité de la sortie. Ce principe d'utilisation de polices à haute densité avait déjà été mis en pratique avec *KindWords 2.0* et ses *Superfonts*, mais d'une manière plutôt limitée et le résultat n'était pas toujours parfait (mauvaise gestion des espaces entre les mots). Ici, le résultat obtenu avec une imprimante à aiguilles est de très bonne qualité (ne vous attendez tout de même pas à de la qualité 100% laser) et la vitesse d'impression n'est pas plus lente qu'avec les sorties en mode graphique *Amiga* habituelles.

Malheureusement, pour pouvoir imprimer une police de taille normale (9 à 12), il faut qu'elle existe aussi en grandes tailles (26 pour le mode Super et 64 pour le mode High). De ce fait, ce procédé n'est utilisable qu'avec les polices *Blake*, *Byron*, *Coleridge* et *Worbles*. Il est regrettable que ce mode n'ait pas été prévu pour les polices *Times* et *Helvética*, généralement les plus utilisées en raison de leur aspect professionnel.

La fonction *"Print"* vous offre également le publipostage (mailing), c'est-à-dire l'édition des lettres-types au moyen d'un fichier d'adresses. A noter que le logiciel accepte les données au format *Superbase*.

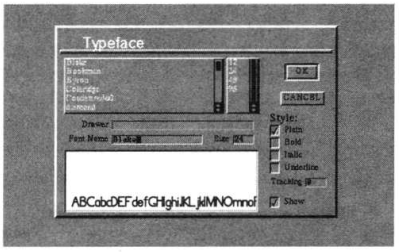
Editer

Avec ce menu, vous manipulez à loisir les textes grâce entre autres aux fonctions couper, copier, coller et effacer.

Format

Sont regroupées ici toutes les commandes pour varier le style: normal, gras, italique, souligné, indice et exposant.

La commande *"Typeface"* fait apparaître un requester pour choisir votre police. Outre les polices du *Workbench* (*Topaz*, *Diamond*, *Opal*, *Emerald*...), *Wordworth* vous propose quelques polices spécifiques prévues pour une impression en mode courrier (*Pica 60*, *Elite 60*, *Condensed 60*, *Enlarged 60*) et une

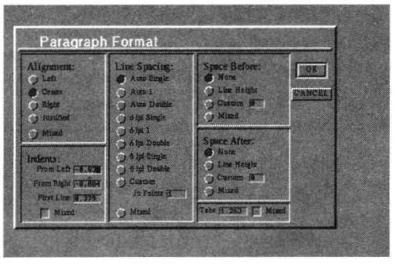


impression en mode *Ultra-Print*: *Blake*, *Byron*, *Coleridge* et *Worbles* (symboles).

La police sélectionnée peut être visualisée dans une fenêtre. Tout comme avec les programmes de *PAO*, vous pouvez régler l'espacement entre les lettres (*"tracking"*), fonction inhabituelle pour un traitement de texte.

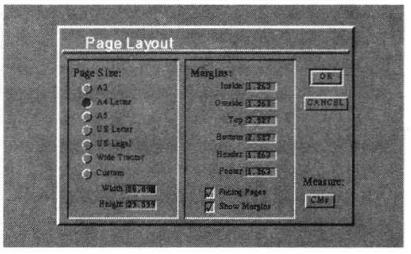
Par contre, vous devez spécifier au programme où chercher la police souhaitée, les fontes étant réparties sur les disquettes *"Wordworth"* et *"Wordworth Extras"*. En contrepartie, *Wordworth* reconnaît toutes les ***fontes Amiga*** ainsi que les ***ColorFonts***.

Avec la commande *"paragraphe"*, vous effectuerez tous les réglages pour votre paragraphe: l'alignement (gauche, droite, centré ou justifié), l'indentation, l'interlignage et l'espacement entre les paragraphes. La richesse des options proposées étonne un peu: il semble évident que *Wordworth* se rapproche beaucoup d'un petit programme de PAO.



Document

"Page Layout" vous propose de choisir votre type de page (A3, A4, US Letter...) et de régler les marges de votre page, de votre en-tête, de votre bas-de-page... Vous pouvez changer à votre gré l'unité de mesure utilisée par le logiciel: pouces, centimètres, pica, points, pixels (!), pitch 10, pitch 12, pitch 15.



Vous remarquerez au passage que certains des réglages que nous avons vus (paramétrage de l'imprimante, type de page...) se font habituellement dans les *Préférences*. Les auteurs de *Wordworth* ont décidé de les inclure dans les menus et de supprimer les *Préférences*. C'est un choix, mais qui s'avère à l'usage bien pratique puisque pour sélectionner quelques réglages, vous n'avez plus besoin de passer par le *Workbench*.

Les autres fonctions servent à la définition des en-têtes et des bas-de-page, permettent d'insérer des n° de pages, la date, l'heure, des caractères particuliers et de déterminer leur mode d'affichage.

Utilities

Ce menu regroupe les fonctions avancées qui caractérisent un traitement de texte moderne, à savoir le chercher-remplacer avec toutes ses variantes, le glossaire, les graphiques, les dictionnaires, la césure automatique et la fonction *"Speech"*.

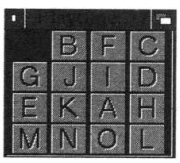
Tout comme ses concurrents, *Wordworth* peut importer des graphiques (il accepte les dessins au format *Deluxe Paint*), mais en plus, autorise un habillage avec du texte et ce de différentes manières, comme le font les programmes de *PAO*.

Les dictionnaires sont présents pour vérifier l'orthographe, mais aussi rechercher les synonymes et les homonymes. Les anglo-saxons sont vraiment gâtés...

Contrairement à *Excellence! 2.0* dont c'est le principal défaut, la césure peut se faire automatiquement en cours de frappe, ce qui est normal pour un traitement de texte qui se veut moderne. Le logiciel étant en anglais, la césure n'est bien évidemment pas adaptée au français et il est donc impossible de voir si elle commet beaucoup d'erreurs.

La fonction *"Speech"* appelle un synthétiseur vocal qui lit au choix tout votre document, une partie sélectionnée ou le texte au fur et à mesure que vous le tapez. C'est l'équivalent du programme *"Say"* du *Workbench*, avec les mêmes réglages possibles... et toujours une prononciation à *"l'anglaise"*, of course. L'idée est originale et surtout, peut permettre dans une certaine mesure à des non-voyants de travailler

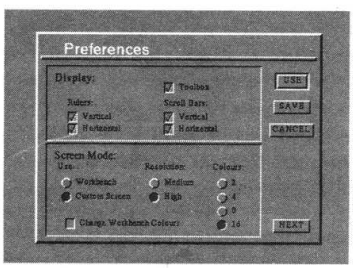
avec un traitement de texte. En effet, la non-voyance n'est pas en soi un handicap pour la dactylographie puisqu'un bon dactylographe ne regarde jamais son clavier qu'il connaît par coeur, mais le non-voyant n'a aucun moyen de contrôler à l'écran ce qu'il frappe. C'est à ce niveau que le synthétiseur vocal d'un traitement de texte a son importance, le dactylographe pourra alors suivre ce qu'il frappe grâce à la voix et corriger ainsi ses erreurs. On imagine aisément les possibilités qu'offre un tel logiciel pour l'accès des non-voyants à des postes d'opérateurs de saisie ou même de secrétaires.

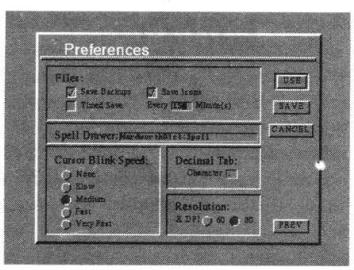


Playtime

Vous souhaitez faire une pause entre deux saisies de texte? *"Playtime"* est un petit puzzle qui vous permettra de vous relaxer.

Avec *"Screen Saver"*, vous pourrez choisir une sauvegarde automatique programmable de votre travail et définir les délais de sauvegarde (toutes les 5 minutes...): idéal pour les étourdis.





"Preferences" donne le moyen de gérer la présence ou non de la boîte d'outils, de la règle horizontale et verticale (peu courante dans un traitement de texte) et des ascenseurs. Vous pouvez déterminer le nombre de couleurs utilisées (2, 4, 8 ou 16), en n'oubliant pas qu'un grand nombre de couleurs prend de la place en mémoire et ralentit la machine, et choisir entre la moyenne et la haute résolution. Cette dernière est vivement conseillée si vous avez le moniteur adéquat: l'écran de travail y est superbe.

Si vous désirez changer les couleurs de votre écran, la fonction "Palette" est là pour ça et vous offrira même quelques réglages pré-définis.

Impression générale

Le travail avec *Wordworth* est dans l'ensemble très agréable, le programme disposant d'un grand nombre de fonctions. L'interface graphique soignée, surtout si on utilise le mode haute résolution, ne gâte rien et procure un plaisir supplémentaire.

La frappe n'est pas des plus rapides, rançon du wysiwyg... Elle n'a cependant rien à envier à celle d'*Excellence!* et est plus rapide qu'avec *KindWords*.

En ce qui concerne la manipulation de texte, *Wordworth* se distingue par sa vitesse: les réponses aux demandes de sélection, de copie, de collage ou de recherche sont en effet très rapides, bien plus qu'avec *KindWords 2.0* ou même *Excellence! 2.0*.

Avec *Wordworth*, le wysiwyg est vraiment mis en vedette: l'écran représente fidèlement ce que vous obtiendrez à l'impression, tant en mode courrier que graphique et ce grâce à ses polices spécifiques. Par contre, l'écran de travail sera un peu petit si vous utilisez le format A4: la représentation de la page s'inspire en partie de la présentation utilisée par les programmes de *PAO*. Si cela déroute légèrement au début, on s'y fait très vite.

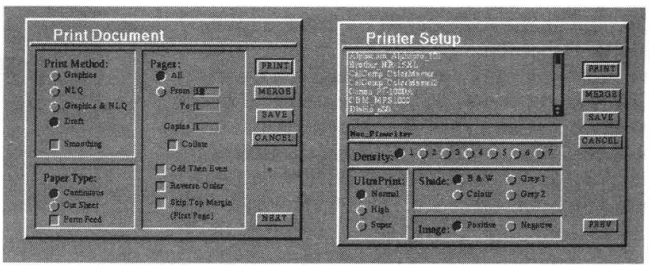
Wordworth est vraiment très proche des programmes de *PAO*, sans en avoir toute la puissance. Ce n'est pas son rôle d'ailleurs. Mais il autorise des mises en pages très développées. Un regret cependant: le multi-colonnage est absent, et c'est une véritable lacune pour un traitement de texte orienté *PAO*. Une fonction *"encadrement"* aurait été aussi la bienvenue, mais *Excellence!* et *ProWrite* n'en ont pas non plus. On aurait également aimé trouver une commande de création d'index et de sommaire, même si ce ne sont que des fonctions mineures et souvent peu utilisées.

La possibilité d'effectuer les paramétrages sans passer par le Workbench et ses préférences améliore la convivialité du traitement de texte pour l'utilisateur peu enclin à manipuler le système d'exploitation.

Visiblement, la partie impression n'a pas été négligée par les auteurs puisque vous pouvez obtenir des documents de bonne qualité en mode graphique et varier les polices en mode courrier, selon les capacités de votre imprimante bien sûr. La sortie en *PostScript* n'a apparemment pas été prévue et c'est dommage car elle apporte souvent un élément de crédibilité et de sérieux supplémentaire. On ne le répétera jamais assez: le *PostScript* est ce qui distingue une application à vocation professionnelle d'un simple programme, et l'*Amiga* a bien besoin de cette qualification.

Associé aux logiciels *Superbase* et *Deluxe Paint*, *Wordworth* constitue une bonne base de travail.

Enfin, parmi le grand nombre d'innovations apportées, on retiendra la sauvegarde automatique programmable ainsi que la fonction *"speech"*: au delà du simple gadget, il s'agit tout simplement d'une nouvelle possibilité d'accès à un traitement de texte pour les non-voyants. A l'heure où l'insertion des handicapés dans la vie professionnelle est une réa lité, le synthétiseur vocal de l'*Amiga* est un véri table atout et peut permettre à notre machine de trouver ses marques dans un domaine où tant reste encore à faire.



Conclusion

Wordworth est un traitement de texte très séduisant qui offre quelques bonnes surprises et innovations, mais qui a également de petits défauts de jeunesse. Séduction, rapidité et puissance ont été apparemment les trois impératifs de ce logiciel.

Laissant loin derrière *KindWords 2.0*, il est bien près de détrôner *Excellence! 2.0*, en face de qui il n'a pas à rougir d'ailleurs grâce à sa vitesse, sa très grande convivialité et ses possibilités d'impression, et possède un potentiel à développer qui pourrait le placer au premier rang des traitements de texte pour l'*Amiga*. Son interface graphique à la 2.0 le rend encore plus attrayant et après quelques heures d'utilisation, les concurrents paraissent bien ternes et peu professionnels.

Il a fait une très bonne impression au *Royaume Uni* où il a été loué par la presse spécialisée: concurrent de poids de *ProWrite 3.1*, *Excellence! 2.0*, *PenPal*, *ProText 4* et *WordPerfect*, il pourrait bien devenir dans les prochains mois le leader des traitements de texte.

Alors qu'en France, les possesseurs d'*Amigas* se plaignent constamment -et à raison- du nombre réduit de logiciels de bureautique, il serait vraiment dommage de rejeter cet outsider de qualité qui ne manque pas d'atouts. Ce programme mérite réellement qu'un distributeur français s'y intéresse sérieusement, car si certaines fonctions pouvaient être adaptées au français (dictionnaires des synonymes et antonymes, synthétiseur vocal), il dépasserait sans l'ombre d'un doute ses concurrents et pourrait être un formidable exemple de ce que peut faire l'*Amiga*. Sans parler du soutien que cela apporterait aux éditeurs et de l'assurance de voir développée une version plus puissante et plus complète...

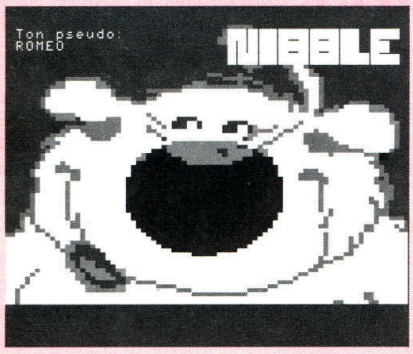
Dominique Bonin

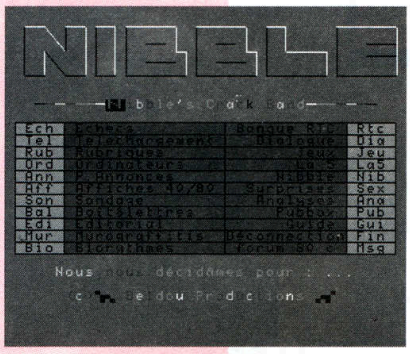
Wordworth est édité par
Digita International Ltd.
Black Horse House
Exmouth, Devon
EX8 1JL England
Tél. : 19.44. 0395.270273
Fax. : 19.44. 0395.268893
Prix: 129.99 £ (1300 F environ)

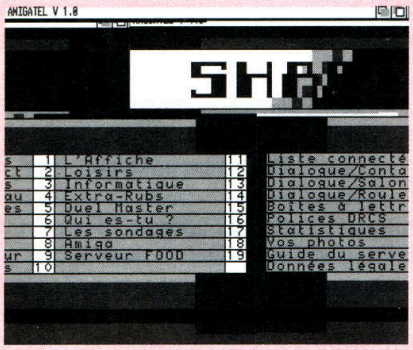
Michel: D'après l'éditeur une version sortira prochainement avec une sortie Postcript. De plus les menus, les messages des requesters et les aides sont sous forme de fichier ASCII, donc aucun problème pour les franciser.

LE COIN DES rtc...

Depuis la fermeture de DEEP, le choix des serveurs non professionnels (à ne pas confondre avec les serveurs professionnels du type RTEL, LOAD, SM1) où l'on peut causer Amiga s'est restreint comme une peau de chagrin mais il reste heureusement des solutions de remplacement, la première étant les serveurs RTC.







Si ces derniers sont souvent aussi bien que leurs grands frères multivoies du 3615, il présentent le notable désavantage de ne pas passer par TRANSPAC et vous payez la communication en fonction de la durée, mais aussi de la distance. Dur pour le porte monnaie des provinciaux.

Ceux qui habitent la région parisienne ont sûrement entendu parler du célèbre SERGENT FLAM qui est un des plus anciens RTC tournant sur AMIGA, mais sachez qu'il en existe beaucoup d'autres et c'est pourquoi je ne citerai personne aujourd'hui pour être sûr de ne pas en oublier. C'est pourquoi, en attendant une solution de remplacement par TRANSPAC qui est en ce moment à l'étude du côté de Toulouse, je me suis lancé dans une quête d'un nouveau genre: la recherche d'un RTC sympa capable d'accueillir nos délires d'Amigaistes dans la région de Bordeaux.

Après de longs jours de recherche, j'ai fini par trouver NIBBLE (56-910-742). Il s'agit d'un serveur monovoie qui tourne sur un Atari 500ST équipé d'un disque dur. Ici on peut causer Amiga, Atari, PC, Amstrad, Apple IIGS et même MSX. Vous trouverez les classiques rubriques (voir le SnapShoot) Boite Aux Lettre (BAL) ainsi que des affiches, des petites annonces, des jeux et un téléchargement réduit hélas à sa plus simple expression.

En conclusion, si vous possédez, ou connaissez un serveur RTC ou l'on puisse parler librement d'Amiga, tournant ou non sur AMIGA, envoyez nous le numéro de téléphone avec un courrier et quelque précisions à :

AMIGANEWS
LE COIN DES RTC
33 rue Ste Lucie
31300 TOULOUSE

Nous pourrons ainsi constituer une liste non exhaustive des RTC qui existent en région parisienne et en province. Vous pourrez ainsi faire profiter l'ensemble de la communauté Amiga de ces nombreux serveur qui ont l'avantage de ne coûter que quelques francs par communication si l'on est dans la même zone.

Dernière minute : quoi de neuf sur le 3614 ?

Les DEEPiens se retrouvent maintenant sur deux serveurs SHADOW et TEASER. Ces deux serveurs sont accessibles en 3614 respectivement par les codes STR*SHADOW et TEASER. J'ai personnellement élu domicile depuis peu sur SHADOW ou vous pourrez me contacter en BAL ROMEO-RAPIDO. A bientôt pour la suite de cette palpitante aventure.

VidéoRomeoTexte

RTC signifie: Réseau/ Trans./ Commuté

Du nouveau en 3614 pour les Amigaïstes.

Pour tous les nostalgiques du serveur DEEP, sachez que le serveur STR*SHADOW (accès 3614 code STR*SHADOW) vient de se doter d'une section Amiga très complète, reprenant les principales rubriques de DEEP, à savoir:

- L'affiche
- Bidouilles
- Programmation
- Graphisme
- Musique
- Jeux

Comme sur le feu deep, vous y trouverez des salons graphiques, des boîtes à lettres et d'autres informations d'ordre plus général. Le téléchargement n'est malheureusement pas (encore?) possible sur STR*SHADOW.

Léon Guilbirds

NUMERIS (2)

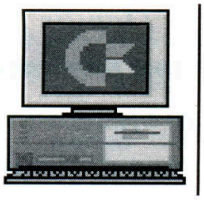
Interconnexions entre AMIGA, PC et MACINTOSH

Lors d'un précédent article (N°36), j'avais décrit les caractéristiques du nouveau réseau de communications NUMERIS développé par FRANCE TELECOM et présenté quelques possibilités de raccordement de notre chère machine sur le dit réseau ...

Depuis lors j'ai pu effectuer de nouveaux essais et peux vous livrer mes conclusions : Il est possible de raccorder l'AMIGA sur le réseau NUMERIS au débit de ***57600 b/s (mode V14-soit 7200 o/s soit 26 M/H)*** *à l'aide de l'adaptateur Matracom 820 et grâce au logiciel de communication JRCOMM et surtout il est tout à fait possible de l'interconnecter via ce réseau à un MACINTOSH équipé du même adaptateur et du logiciel MACTELL ou à un compatible PC équipé de ce même adaptateur ou d'une carte interne MATRACOM 800 et du logiciel RNCOMM.*

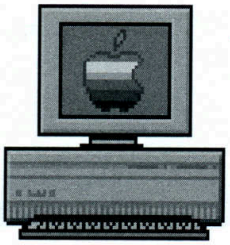
Il devient alors tout à fait aisé de réaliser des images au format IFF sur AMIGA et de les afficher au format PICT sur un MACINTOSH distant (grâce au logiciel PHOTOSHOP) ou encore de les afficher au format PCX sur un compatible PC éloigné (grâce au logiciel DeluxePaint II enhanced).

AMIGA +
adaptateur 820 +
logiciel JR COMM



PC +
adaptateur 820 ou
carte Matracom 800
+
logiciel RN-COMM

Réseau NUMERIS



Mac Intosh +
adaptateur 820 +
logiciel Mac Tell

Un adaptateur V24/S multiprotocole

L'adaptateur MATRACOM 820 est un adaptateur V24/S multiprotocole.

Dans le montage préconisé, il est utilisé en mode "Adaptation de débit" selon la procédure V14 étendue et permet le raccordement de l'ordinateur en asynchrone au débit de 57600 bits par seconde.

Cet adaptateur se branche d'un côté sur le port série (de l'AMIGA, du PC ou du MAC) et de l'autre sur la prise S installée par FRANCE TELECOM, aussi simplement qu'un modem sur une prise téléphonique. Il permet la transmission de données sur NUMERIS au débit de 57.6 kb/s.

Ce produit , ainsi que le logiciel RN-Comm pour PC sont en vente chez les concessionnaires Apple et distribués par la société EURONIS en liaison avec France Câbles et Radio, filiale de France Télécom.

Adaptateur Matracom 820-2: prix public H.T 10900 Frs.

Logiciel RnComm: prix public H.T 850 Frs.

Adresse : EuRONIS 25 Rue des jeûneurs 75002 PARIS tel: (1) 40398750

Le logiciel MAC TELL 3 pour MAC INTOSH est disponible chez HELLO INFORMATIQUE 1 Rue de Metz 75010 PARIS.

Le logiciel JR-COMM pour AMIGA est en shareware et a été écrit par John P.Radigan.

L'intérêt majeur des logiciels cités réside dans le fait qu'ils sont **capables de piloter l'interface série (V24) à la vitesse de 57600 b/s** et qu'ils permettent la transmission des données **sous contrôle d'un protocole** de correction d'erreurs de transfert. J'ai pu effectuer avec succès des transferts de fichiers entre Amiga , PC et MAC en utilisant le protocole XMODEM.

Description du protocole XMODEM

Conçu dans les années 70, son principe est le suivant :

Les octets du fichier à transmettre sont pris par blocs de 128.

Au fur et à mesure de l'envoi de chaque octet, une addition des octets sortants est faite, sur 8 bits uniquement (c'est à dire qu'arrivé à 255, on repart à 0).

Le bloc une fois envoyé, on envoie le résultat de cette addition, dans un octet qui s'appelle CHECKSUM (total de contrôle).

L'ordinateur qui reçoit le fichier opère également le même type d'addition au fur et à mesure qu'il reçoit les octets.

Si le total qu'il trouve est le même que celui calculé par l'expéditeur , qu'il reçoit à la fin du bloc, le bloc est considéré comme bien transmis et il avise l'expéditeur qu'il peut envoyer le bloc suivant, sinon il lui demande de renvoyer le même bloc.

Ce protocole est assez efficace, mais peut être amélioré au niveau du total de contrôle et de la dégradation qu'il fait subir au débit effectif du transfert (tous les 128 octets, le transfert est interrompu et une réponse est attendue avant de poursuivre). C'est un protocole très utilisé encore en micro-informatique, et il est important qu'il figure dans le logiciel de communication que vous choisirez.

Les applications de transmission de données utilisant le haut débit du réseau Numéris sont désormais à la portée de l'AMIGA :

- PAO
- impressions à distance
- télémaintenance
- vidéosurveillance, etc ...

Le tout piloté par AREXX pourquoi pas ?

Pour vous donner un ordre d'idée :

Frais d'accès au réseau : 675 Frs , abonnement mensuel : 300 Frs

Tarif des communications de données : 0.82 Frs HT /mn pour les communications locales,

1.42 Frs HT /mn pour d <50 km,

2.64 Frs HT /mn pour 50 km <d< 100 km
3.69 Frs HT /mn pour d > 100 km

et pratiquement 3 fois moins cher la nuit .

JEAN GAILLAT

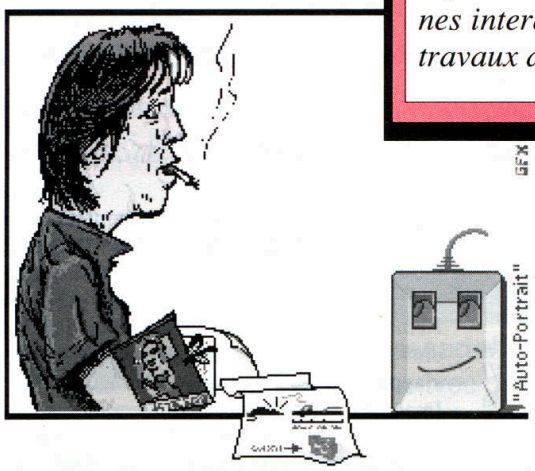
Equipe NUMERIS
IRET FRANCE TELECOM
rue du Vellein 38090
VILLEFONTAINE
TEL: 74966333

AMIGRAPH

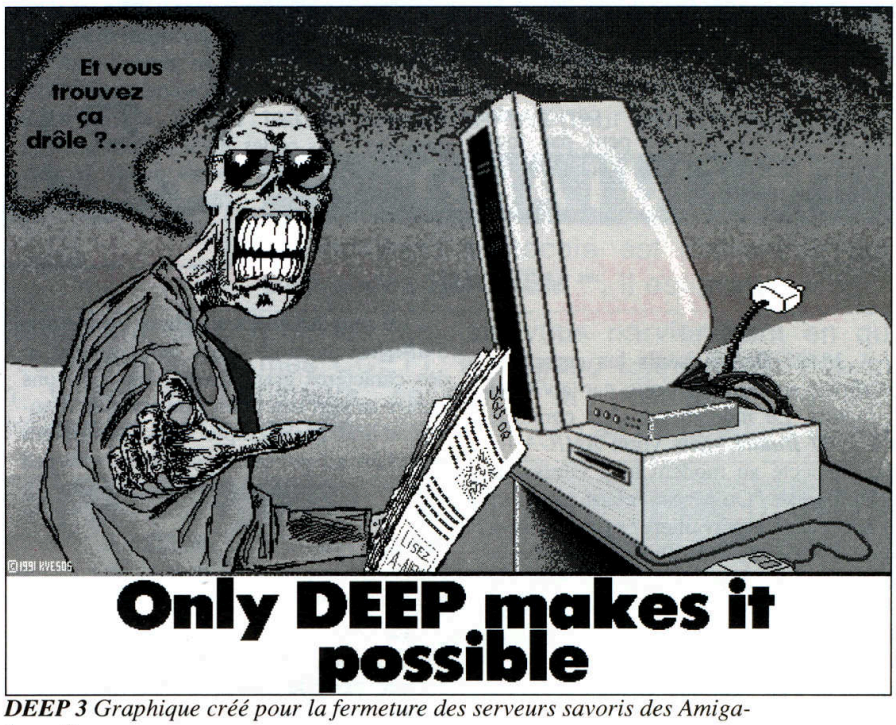
AmigaNews a reçu il y a quelques temps une série dessins réalisés par monsieur Jérome Roudet de RFontaine (38)

Voici un extrait de la lettre qu'il nous a envoyé.

.../Travaillant actuellement à mi-temps comme professeur d'infographie en école privée, je dispose encore de beaucoup de temps libre. Ainsi, je cherche à collaborer avec toute personne ou société par mes services dans le domaine de l'infographie, que ce soit pour la création de graphiques pour un logiciel (sprites, décors, environnements ergonomiques), la conception de pages écrans pour bornes interactives, animations, divers travaux de P.A.O/...



Jérôme Roudet
14, avenue Briand
38600 Fontaine
TEL: 76-27-45-96
FAX: 76-21-05-41
E-MAIL: 3614 STR*SHADOW
B.a.l KYESOS



DEEP 3 *Graphique créé pour la fermeture des serveurs savoris des Amiga-fans: Deep.*

LES MODEMS À HAUTE VITESSE

Les modems à haute vitesse, ou 5 Méga/heure (6 disquettes/heure) par téléphone...

Qui dit mieux?

Vous là, oui vous, vous avez un minitel?

Oui! Alors vous avez un modem... Vous ne le savez peut-être pas, mais un système de connexion télématique doit obligatoirement avoir un modem pour échanger des données. Et chose très importante, ils doivent parler le même langage.

Alors y a des gens, qui, forts de leur savoir, ont inventé un langage: ***HAYES*** *(se dit; ail-yes). Et la plupart des modems vendus séparément des minitels, sont compatibles HAYES. C'est très important, car la plupart, voire la quasi totalité des programmes vendus, ou DP, pour piloter un modem, utilisent le langage HAYES. Donc, vous voici maintenant en possession d'un programme compatible HAYES et d'un modem également compatible HAYES. C'est une bonne chose, ça risque de fonctionner correctement. Je vais vous faire des envies, moi... J'ai un modem qui transfère* ***5 Méga de données à l'heure!***

US ROBOTIC, firme Américaine, spécialiste des modems, a sorti de ses tiroirs, un modem qui offre un rapport Qualité/Prix "very intéressant".

Le modèle Courrier HST DUAL

Compatible minitel, et pouvant aller jusqu'à des vitesses de transfert de près de 4000 caractères par seconde en *ASCII* (standard international pour la numérotation des caractères), et 1800 caractères par seconde en mode binaire.

Je crois que vous me voyez venir, si je fais la distinction... Il doit y avoir un raison! UOI, pardon OUI je confirme, il y a une raison. Et le steak de cheval de midi n'a rien à envier aux contes de CANTERBURRY. On ne peut pas tout avoir, ET la vitesse, ET l'échange de programmes, faut choisir.

Une vitesse de 38400 Bauds

A ***38400 Bauds***, seuls les caractères *ASCII* peuvent êtres transmis, car la vitesse est factice. Le modem ne s'est connecté qu'à ***9600 Bauds***, mais votre *AMIGA* lui s'est connecté au modem à la vitesse de 38400 Bauds. "Qu'à" est relatif, mais ce qui fait que vous travaillerez effectivement à une vitesse de 38400 Bauds, c'est la compression de données en temps réel. Un modem compresse d'un côté, puis l'envoie à l'autre modem qui décompresse à l'autre bout de la ligne puis qui transmet à son ordinateur. Vu le taux de compression effectué, il devient presque compréhensible que ces modems (qui ne sont pas de véritables ordinateurs) ne puissent passer à cette vitesse "que" des caractères *ASCII*. Remarquez, un ordinateur capable d'afficher plus de 4000 caractères/seconde ne s'appelle pas en tout cas *"AMIGA 500"*... Imaginez, vous avez des informations à faire passer, et de page en page, les écrans s'affichent instantanément. Pour rêver de ça il faut au minimum un 68030/16, et il ne pourra le faire qu'à condition d'être en basse résolution, car un écran texte en haute résolution a 4160 caractères (80*52). De plus, il faut enlever à ces 4160 caractères, les codes *ANSI*... Comment! je ne vous en ai pas encore parlé? Je vais remédier à ceci...

Les codes ANSI

Ce sont des codes standards permettant d'afficher en mode texte des couleurs et des caractères graphiques. Nous pouvons mettre en vert des parties de texte, et d'autres en brun par exemple. Ces codes restent invisibles à l'utilisateur, car ils ne sont pas affichés, mais exécutés. Donc pour chaque code *ANSI*, il faut...1 le recevoir, 2 le décoder, 3 afficher la modification. Vous conviendrez qu'il y a de quoi ralentir un affichage, non?

Le 19200 Bauds ne signifie pas que vous vous connectez à 19200 Bauds, mais comme pour le 38400 Bauds, c'est une vitesse effective de 9600 Bauds que véhiculera la ligne téléphonique. La vitesse de transfert réelle, est l'équivalent de 14400 Bauds. Remarquez, ça fait tout de même une disquette en moins de 10 minutes. Ceux d'entre vous qui ont déjà pompé des programmes sur un serveur minitel, apprécieront...

Foin des considérations techniques, maintenant il faut se connecter...

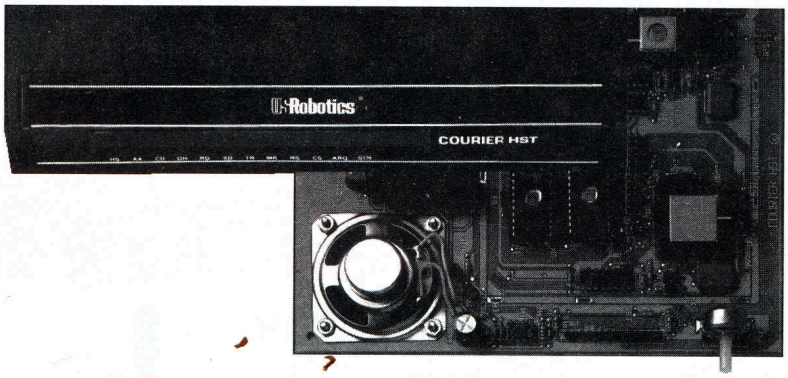
La connexion

Trouver un No...problème, car vu qu'en *France* le minitel offre gratuitement un modem, et que la vitesse de connexion pour les minitels est de 300/1275 Bauds, il sera difficile de trouver un serveur à 14400 Bauds. Par contre en *Suisse* et en *Belgique* où le minitel n'a pas encore fait autant de ravages, les modems ont déjà opéré une belle percée sur le marché. Il y est donc facile de trouver un serveur à 14400 Bauds. Maintenant que vous l'avez trouvé, vous essayez de vous connecter, et malgré le fait que vous entendez le modem appeler, que l'autre en face décroche, le programme se plante et rien ne se passe. C'est la joie des outils informatiques de haut de gamme. Ils offrent une panoplie de réglages et de possibilités incroyables et une chatte n'y retrouverait pas ses petits... Ce qui m'amène à dire, Si Vous Achetez, soyez sûr d'avoir quelqu'un de compétent pour vous configurer la bête...Car sans ça, je vous promets des heures de galère et des "non de D..." en veux-tu en voilà! Vous

êtes connecté, et là, oui là, sur l'écran il vous est demandé des choses bizarres...

LOG:? PW:?

Si le serveur est bien fait, il vous mettra avant une note explicative du style: Enter Logon... New user, "NEW". C'est pas compliqué, c'est juste un monde et ses abréviations, à comprendre... (notez que moi, petit *Suisse*, quand je me suis connecté sur une messagerie minitel *Française*, et que j'ai vu comment l'on fait pour dialoguer, "H/F?? PD?, ETERO?, SEUL?", j'ai vite repris mon auto pour retrouver mes horizons, et mes montagnes et parler de Miga via mon clavier). PW = *"Password"*, c'est-à-dire *"Mot de Passe"*. A ce propos, n'utilisez JAMAIS deux fois le même mot de passe, tous les ***SYSOP*** ne sont pas des anges... *SYSOP* = le gars qui tient à jour le serveur. ***UPLOAND***= action d'envoyer un programme. ***DOWNLOAD*** = action de télécharger un programme. BBS = un serveur. Il est facile de monter un serveur car il existe bien des programmes. Il est déjà plus difficile de le tenir à jour. Il est encore plus difficile de rendre un serveur vivant et attrayant, autrement qu'en proposant en "download" des softs pirates. Rares sont les serveurs où il existe un véritable échange entre les utilisateurs. Il existe des serveurs réputés pour leur qualité en softs pirates, se sont des *BBS* pirates. Mais là, inutile de vous faire des illusions... Ils pratiquent le troc. 1 méga d'upload (en principe des nouveautés) contre 2 ou 3 Méga de download. La jungle quoi!!!.



En conclusion

car il faut bien que je finisse cet article, ce genre de modem, est très bien pour l'échange de données, je dirais même que si vous avez besoin de transférer, c'est la solution idéale. Si vous voulez comparer, un modem qui ne compresse pas et qui travaille à 38400 Bauds vous coûtera 3 fois plus cher.

Mais pour le pekin moyen, qui va se connecter de temps à autres, c'est un peu cher à mon avis. Il vaut mieux dans ce cas là s'acheter un modem 2400 Bauds, simple et sans trop de réglages pour profiter des joies de la connexion, et du dialogue via son écran... Remarquez, le download avec un moden 2400, est deux fois plus rapide que par minitel!

Modem *HST Courrier DUAL* = environ 1200.00 SF ou 4800.00FF

CONCONI Patrick

A.E. 89-190

La Messagerie Internationale
Cosmopolite - Enrichissante - Conviviale

Avec **la Messagerie Internationale de Load**, dialoguez directement avec des utilisateurs des 5 continents.

3615 Load, le monde au bout de vos doigts !

Le Téléchargement
La variété - La qualité - L'efficacité

Load vous propose un grand choix de logiciels testés et commentés pour **Amiga**, **Atari** et **PC**.

GRATUIT !!!

Un nouveau protocole est disponible sur Load. Demandez **SMODEM** tm, il est gratuit.

Avec le nouveau kit de téléchargement SMODEM, les logiciels vous parviendront en quelques minutes. Trés simple d'emploi, conforme au normes CCETT, il propose une fiabilité maximum, la possibilité de télécharger un fichier en plusieurs sessions, la possibilité de transférer automatiquement une série de fichiers, la reprise du téléchargement en cas de coupure accidentelle.

Bon de commande du kit de téléchargement par minitel :

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Machine (Marque, format disquette) : .....

O Je souhaite recevoir la disquette de téléchargement **gratuite** et le câble pour 95 F TTC.
O J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que la disquette de téléchargement **gratuite**.
O Je souhaite recevoir la disquette d'utilitaires Load pour 45 F.

Date et Signature
(des parents pour les mineurs)

Renvoyez ce bon et votre réglement à J.M.D. Communication sàrl, 13 rue de Champagne, 57157 Marly, FRANCE

ANEWS 40

MONTAGE D'UN MODEM

Première partie

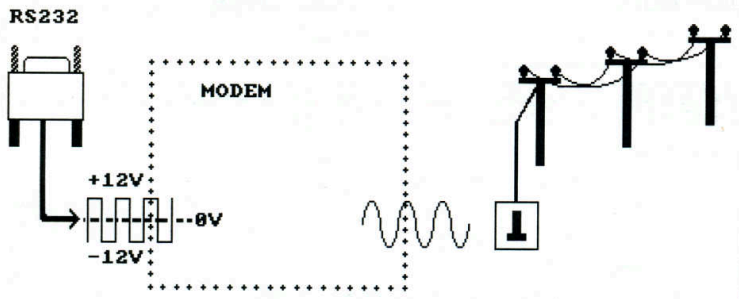
ALLO J'écoute...

Tiens le revoilà encore celui-là! Je le croyais pourtant électrocuté, et aveugle à force de composer ses pages vidéotextes sur son 386 !

Justement parlons-en du vidéotexte, ou plus précisément de cette petite boîte, (noire?), qui nous permet de faire dialoguer notre Amiga avec le monde des télécommunications.

M.O.D.E.M: MOdulation/DEModulation, si vous utilisez votre Amiga avec un Minitel et un câble; il vous est peut être arrivé une mésaventure du genre "mais oû se trouve le SAV le plus proche?"

En effet, les Minitels peuvent dans certaines conditions présenter sur la prise, (notamment à la mise en fonctionnement), des tensions d'environ 110V! Ceci est dû au fait que les Minitels ont une alimentation à découpage, et qu'ils n'ont pas de prise pour écouler les potentiels de masse à la terre. Ce qui arrive: l'Amiga étant allumé et connecté, (1ère imprudence); on met en marche le Minitel, et là?, c'est alors que se produit l'accident, dans les meilleurs cas ce sont les transistors du câble(adaptation), qui grillent; autrement votre prise série vous dit, (très brièvement), adieu.



Comment faire ?

1) Mettez en marche en premier le minitel.
2) Connectez votre câble.
3) Mettez en marche votre *Amiga* en dernier
(cette précaution est valable pour toutes les configurations).

Précautions non négligeables

- Ne pas se servir d'une liaison sur ***RTC***, (*Réseau Téléphonique Commuté*), en cas d'orage.
- En cas de coupures même très brèves du *Réseau EDF*, arrêtez le minitel, et débranchez votre câble, même si vous êtes en 'local', (transferts entre le *Minitel* et l'*Amiga* sans se servir du réseau *'RTC'*).

Ceci étant éclairci, revenons à nos boutons, (non ce n'est plus la guerre); le *Modem* ça fonctionne comment?

Les signaux sortant de notre prise *RS232*, oscillent en signaux rectangulaires entre -12 V et +12 V à la vitesse que l'on a choisie; le RTC lui se sert de signaux sinus, (non le mouchoir n'a rien à voir ici), modulés sur une tension continue de 48 V.

Il est évident qu'une interface s'impose; de plus les signaux *'Vidéotextes'* ont deux vitesses différentes, une à l'émission du particulier, (c'est nous), *75 Bauds*; l'autre à l'émission du centre serveur, (c'est les autres, et moi...), *1200 Bauds*.

L'*Amiga* lui ne peut sortir, ou entrer, qu'une vitesse à la fois. On choisi *1200 Bauds*, et on se construit un convertisseur *1200 Bauds/75 Bauds*, ainsi qu'une commutation permettant de gérer le tout.

Reste à transformer ces signaux rectangulaires en signaux sinus. C'est l'affaire d'un circuit intégré, et là je ne m'étendrai pas dessus, (c'est trop fragile!).

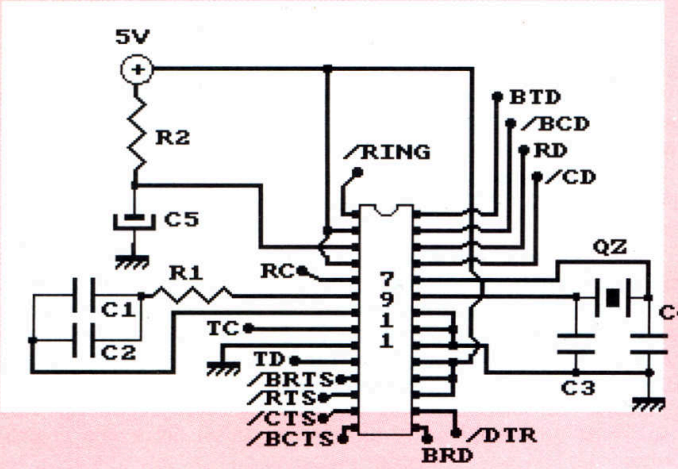
Comme "on n' est pas des sauvages", on va adapter, et isoler la sortie de ce circuit au réseau téléphonique avec un transformateur tout simplement.

ATTENTION: Je rappelle à ceux qui l'aurait oublié,que les **TELECOMS NE TOLERENT PAS QUE L'ON BRANCHE SUR LE RESEAU TELEPHONIQUE UN APPAREIL NON AGREE!!!**, même s'il est bien construit. Donc, vous pourrez toujours vous exercer sur un standard téléphonique chez vous ou à votre entreprise; ça c'est autorisé!...?

L'interface Modem

Ce mois-ci nous allons nous intéresser à la partie vitale de notre *MODEM* le circuit d'interface *MODEM*. Nous verront plus tard les autres circuits: couplage de ligne, symétriseur et alimentation.

Avec quel circuit monter cette miniature usine à gaz? Il en existe de nombreux, plus ou moins intégrés, (je signale en passant qu'un circuit qui a trop chauffé, est un circuit désintégré!); un circuit très employé par l'industrie a été le *AM7910*, maintenant remplacé par le *7911*, qui a reçu quelques améliorations supplémentaires. Le *7911* est un circuit qui se trouve plus facilement chez les détaillants que les autres, c'est un standard! De plus son prix est modéré.



Bon d'accord! Mais que sait-il faire?... Il transforme les signaux logiques, (logiques? C'est vrai ça!), en signaux analogiques, que peuvent "digérer" les lignes des *Télécoms*. Et pour le même prix il gère la réception, (processus inverse), et s'arrange pour que tout cela ne fasse pas de noeud, (on n'est pas dans la marine!).

On trouve donc sur ses broches du circuit intégré AM7911, les signaux suivants:

Broche 1 : /RING, permet d'envoyer le signal de porteuse pour la connexion
Broche 2 et 4 : Alimentation +5V
Broche 3 : /RESET, entrée de R.A.Z
Broche 5 :RC, reçoit les signaux de la ligne téléphonique
Broche 6 et 7 : CAP1 et CAP2, ici se branche un réseau de compensation
Broche 8 : TC, c'est par là que partent les signaux vers l'extérieur
Broche 9 et 22 : GND, masse, (0V), du circuit
Broche 10 : TD,entrée des signaux à transmettre
Broche 11 : /BRTS, commande d'émission, en standard V23
Broche 12 : /RTS, commande d'émission
Broche 13 : /CTS, acquittement, "prêt à émettre
Broche 14 : /BCTS, la même chose pour le standard V23
Broche 15 : BRD, sortie des données en standard V23
Broche 16 : /DTR, indique que l'ordinateur est prêt à transmettre
Broche 17 à 21: MC0, 1, 2, 3, 4, commandes d'un des standards
Broche 23 et 24:XTAL1, 2, Branchement du quartz d'horloge
Broche 25 : /CD, indique une porteuse sur la ligne téléphonique
Broche 26 : RD, sortie des données
Broche 27 : /BCD, indique une porteuse sur la ligne téléphonique pour le standard V23
Broche 28 : BTD, entrée des signaux à transmettre, en standard V23

MANGO

Le club DPH, et le club SOFTDPH sont ouverts sur 3615 Amitié24

Demandez le code d'accès au club sur la BAL MANGO!!!

FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE Sarl

Boîte Postale 134
59453 Lys Lez Lannoy Cedex

Sélection des meilleurs titres et des meilleures collections du Domaine Public.

Fred FISH 001-540 // CAM 001-450 // Amateur Radio 01-06 // Amos-DP // Sources SEKA // Amicus // TBAG // FDS // Shareware-Compensé (SH) soit plus de 2000 disquettes et des milliers de logiciels !!!!

Prix / Qualité / Rapidité

Duplication sur des disquettes de marque,
Traitement des commandes en 1 à 2 jours,
Prix unique de 15 F la disquette,
21 F pour la collection SH, la différence profite aux auteurs. **(Avis aux amateurs !)**
Demandez dès aujourd'hui la disquette catalogue FDS-News en joignant 3 timbres à 2,50 F ou gratuitement lors d'une commande et découvrez aussi les Mégadémos, Slides, Music-Disks, etc...

MUSIQUE

FDS537 MEGA SOUNDCRACKER RIPPER
FDS538 THE SCRATCHER V1.0 Boîte à Rythmes
FDS577 PROTRACKER V1.1 Editeur
FF483 MED V3.10 Editeur
FDS600 STARTREKKER V1.3 Editeur
FDS388 à FDS399 Modules ST-01 à 12
FDS276 à FDS285 Instruments ST-01 à 10
FDS674 à FDS677 Suicide 13 à 16
Modules livrés avec le player IntuiTracker.
FDS481 MODULES NoiseTracker V2.0
Fonctionne également sur StarTrekker V1.3

JEUX

SH506 CRACKERS BUSTERS
FDS541 Mirage - BIONIX 2
FDS545 THE BALL
FDS546 BLOX'S et BALLS & PIPES
FDS553 Alien Network VS Olympus
FDS590 EAT MINE
FDS593 TREATS
FDS596 MARATHON MINE 3
FDS620 JUMP & ROLL
FDS642 STAR TREK GAME (2 discs)
FDS631 Vaxine & Ensigia - THE MAZE
FDS634 Alpha Flight - SEVEN TILES
FDS664 AMIGOIDS
FDS697 NOI MINE 1
SH825 EMERAUDE EMPIRE (excellent)

UTILITAIRES

SH261 Disk To File V1.1 (Français)
Compacte une disquette en un seul fichier.
SH342 Bourse V1.4 (Français)
Gestion informatisée d'un portefeuille boursier.
SH471 Images 1 (Français)
Routine d'affichage d'images de différents formats
SH503 Disk-Imune-V1.1-Français
Utilitaires détecteurs de virus et autres.
SH504 Disk-Virus-Informations V1.0
Reportages et infos sur les virus en Français.
SH505 Boot-Master V1.2 (Français)
Gestion du Boot (menus, titres, hard, etc...).
SH803 TisUtils - Editext V1.0 (Français)
Editeur de texte puissant et original.
SH804 TisUtils - Etik V1.0 (Français)
Création d'étiquettes pour discs et K7 Vidéo.
SH805 Thème Astral V2.89 (Français)
Etablit votre thème astral, biorythme, etc...
SH824 GFX Converter V4.0
Convertisseur d'images hyper-puissant.
FDS407 Disk Gfa 1 (Français)
Utilitaires et jeux en GFA-Basic.

Rédigez vos commandes sur papier libre, règlement par chèque ou mandat joint libellé à l'ordre de FDS. (Minimum 6 discs).

Forfait Port TTC au choix :
- Normal : 15 F
- Colissimo (24/48 heures) : 25 F
- Recommandation (facultatif) : 12 F

THE MASTER VIRUS KILLER V2.2

La version Française Commerciale : **Une exclusivité FDS.**

Détecte et chasse **153 virus** dont le très dangereux SHV // Des commandes et outils puissants pour isoler les virus, prévenir les incidents et restaurer les disquettes infectées // Visualisation du Boot, de la séquence de démarrage et du disk-validator // Installation facile et protection efficace du disque dur // Compatible également avec le Système 2.0 de l'Amiga 3000 // Prise en main immédiate grâce à son excellent interface utilisateur intuitif : **150 F**. + le port (Normal = 15 F ou Colissimo = 25 F). Une version de démonstration est disponible sous la Réf. SH765 : 21 F + le port.

POST

Comme beaucoup de monde je complexais au sujet de mon imprimante matricielle, dont le mode de résolution maximale n'approchait que de loin la finesse du laser tout en consommant un temps infini pour boucler une page, et le mode de description de page utilisé (pixels) qui traduisait fort bien malgré le lissage du printer device le fait que la plupart des logiciels pensaient à l'écran avant de penser à l'imprimante.

Je fantasmais d'autant plus sur l'inaccessible Postscript à domicile que je pouvais jusqu'à il y a peu, sortir sur disquette PC mes fichiers PS et les imprimer à l'Ecole.

J'ai fini par acheter une HP LaserJet d'occasion, m'apportant précision et homogénéité des noirs, mais qui m'a aussi fait découvrir que faute de Postscript, la plupart des logiciels ne me proposaient que la sortie pixel standard des préférences du WB (et quand le soft fait de l'image ou utilise les fontes système, le pixel est bien gros par rapport à celui de l'imprimante).

Certains logiciels professionnels connaissent la HP LaserJet (qui est quand même le second standard en matière de laser), mais ils sont rares et ce ne sont pas les moins chers...

Et alors ... alors ... alors Post est arrivé !

Ce merveilleux DP n'est ni plus ni moins qu'un authentique interpréteur Postscript (je rappelle que Postscript est un langage), qui sait exécuter vos fichiers PS ou même vos instructions directes et les sortir sous forme d'image à l'écran, dans un fichier IFF, ou sur l'imprimante.

Ca n'augmentera bien sûr ni la précision, ni la vitesse de votre imprimante, par contre la description vectorielle des tracés PostScript vous garantit l'exploitation maximale de la résolution de votre imprimante, qui est toujours très supérieure à celle de l'écran. (Ceci suppose bien sûr de disposer de logiciels capables de sortir du PostScript).

Avantages et inconvénients

Annonçons tout de suite la couleur: il y a deux contraintes.

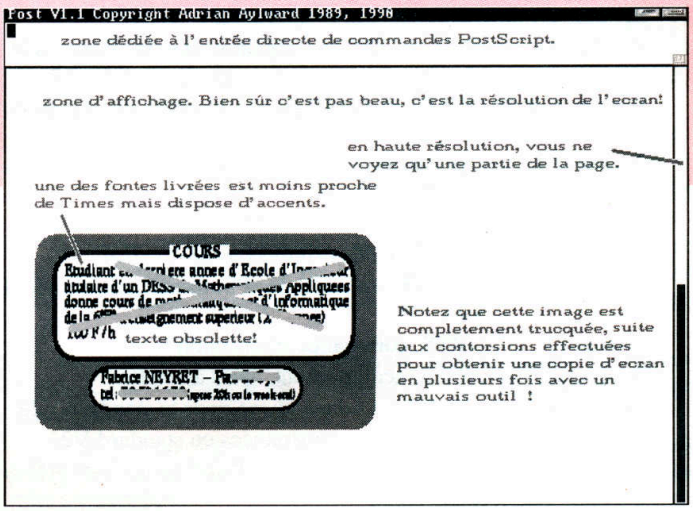
- Il ne faut pas être pressé (m'enfin bon, si on tire tous les jours 300 pages il faut peut-être envisager sérieusement l'acquisition d'une vraie laser PostScript),
- Il faut de la mémoire (si vous voulez 300dpi, cela ne fait jamais que 2310x3330 pixels, soit 940 Ko consécutifs rien que pour l'image).

Une contrainte supplémentaire est que si Post est en Domaine Public, les fontes standard ne le sont pas, et les fontes DP qui vous sont livrées avec ne correspondent pas aux fontes habituelles de vos traitements de textes favoris. Il vous faudra donc les acheter ou en récupérer sur PC ou Mac (fontes Adobe type 1 et 3, fontes IBM .PFB, fontes CompuGraphics) en attendant qu'il en apparaisse par disquettes pleines dans la boutique de Mr Fred Fish. Avec de la patience, vous pouvez aussi créer vos propres fontes.

Une solution inverse consisterait à faire accepter à vos logiciels ces nouvelles fontes, ce qui passe par un fichier de configuration fonte.metric décrivant les dimensions de la fonte. Si quelqu'un a des infos sur la question, qu'il en fasse profiter les autres. Tout ceci ne concerne bien sûr pas les graphiques.

En revanche, non content de vous fournir un programme utile et puissant, Adrian Aylward vous offre pour le même prix postlj, qui est une version optimisée pour LaserJet (chouette!) contournant les drivers des préférences du WB, postband qui permet de sortir les images bande par bande, le tout s'appuyant proprement sur une post.library réutilisable dans vos programmes.

Comble du luxe la couleur est reconnue, le système 2.0 aussi, la doc est volumineuse et il y a même une version de la library compilée pour les 68020/30 coprocesseurisés.



La vitesse

Grace à ***postlj*** j'ai mis 9 minutes pour sortir mon image test (style petite annonce proprette dans un rectangle grisé arrondi avec évidements pour les textes) à 300 dpi, au lieu de 37 minutes avec post (driver standard, donc ce sera à peu près pareil mais en pire sur matricielle si vous tenez aux 300 dpi), ou 10 minutes si je limite d'office post à la taille utile du dessin (ici, carte de visite). Si en plus vous avez une LaserJet moderne (ce qui n'est pas mon cas), les données imprimées sont compressées ce qui accroit d'autant la vitesse de transfert vers l'imprimante.

En effet, il faut voir qu'il y a deux temps différents qui entrent en jeu: la construction de l'image dans l'Amiga, qui est identique pour tous à processeur égal (désactivez tous vos antivirus, blankers plein de couleurs, et tout autre gadget prompt à manger du CPU et du débit sur le bus-Chip), et le transfert entre la machine et l'imprimante (là les lasers doivent être favorisées, par contre j'imagine que sur matricielle on doit pouvoir se contenter de 150 dpi donc consommer quatre fois moins de temps).

Bien entendu, vous n'utiliserez la sortie PS de votre traitement de texte ou autre que pour le résultat final, et continuerez à employer l'impression standard pour la mise au point de votre document.

Installation et utilisation

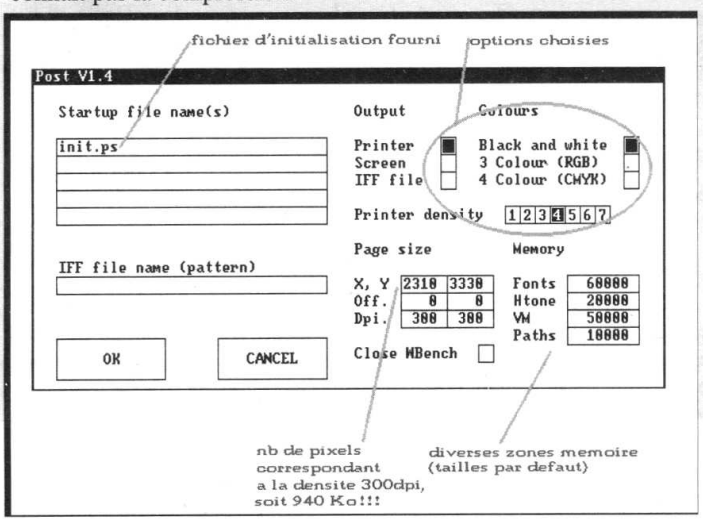
Pour installer Post, vous créez une assignation psfonts: pour indiquer où vous avez stocké les fontes Postscript, vous faites un path add dans la startup-sequence mentionnant le lieu où est rangé post, vous mettez la library avec ses collègues dans libs:, et c'est prêt.

Notez bien que vous avez besoin de ConMan V1.3 et arp.library V39 ou plus (que l'on trouve sans difficulté).

L'utilisation est d'une grande simplicité:

- soit sous Intuition vous cliquez sur l'icône de Post, choisissez la configuration (couleur ou noir et blanc), la densité (300, 150, 100 ou 75 dpi) et le type de sortie (écran, fichier ou imprimante), puis cliquez sur Ok pour passer à l'interpréteur proprement dit, où vous faites Run File par menu pour choisir et lancer votre fichier PS,
- soit sous shell vous tapez 'post init.ps myfile.ps' (init.ps est un fichier d'initialisation fourni, tous les paramètres supplémentaires sont délicats à régler et ont de bonnes valeurs par défaut, autant s'en passer).

Postlj (pour les lasers compatibles HP) n'est accessible que sous shell, la syntaxe est la même, vous mettrez toutefois l'option -c0 en premier paramètre si vous avez une vieille HP qui ne connait pas la compression.



Les tests

J'ai testé les versions 1.1 à 1.4, la mémoire est maintenant gérée en partie dynamiquement sauf pour la bitmap elle même (image) qui doit tenir dans un bloc consécutif. Elle occupe quasiment 1Mo en 300dpi: l'extension mémoire est donc indispensable (sinon utilisez postband pour fractionner la sortie en bandes ou contentez vous de 150 dpi), mais avec la fragmentation de la mémoire ce n'est pas évident avec une extension de 2 Mo de trouver un si gros bloc libre d'un seul tenant (il faut alors souvent faire le ménage d'un coup de reset avant d'imprimer).

J'ai trouvé deux buggs (qui sont sans doute corrigés dans la nouvelle version 1.5): un 'undefined' causé par le souligné dans le postscript généré par excellence (si vous parlez couramment Postscript, modifiez init.ps en conséquence), et dans certaines circonstances une fin du programme avec libération de la mémoire alors que l'image commence seulement son transfert ! Dans ce cas, ne touchez à rien jusqu'à ce que la page soit imprimée et rien de fâcheux n'arrivera.

La HP LaserJet + cartouche PS était déjà la solution PostScript la moins chère (cf ANews), alors sans la cartouche ... D'accord, il vous faut acheter de la mémoire, mais ça ne coûte plus si cher, et ça sert toujours, vous verrez!

On trouve (entre autres) Post V1.4 sur la Fish 446 et l'update 1.5 sur laFish 468.

Fabrice Neyret

C.C.M.
CASH &CARRY MICRO
37,Rue des Mathurins
75008 PARIS
☎ 40.16.04.02
Vente par correspondance uniquement

LES PROMOS DU MOIS
SYQUEST 44 MO (interne)
4290 Frs
SYQUEST 88 MO (interne)
5690 Frs
Syquest externes nous consulter)
LES SYQUEST SONT FOURNIS BIEN SUR AVEC LE DISQUE CORRESPONDANT

DISQUE DUR QUANTUM (AVEC CARTE SCSI)
52 MO 3290Frs105 MO 4990 Frs
(livrés formatés et installés)

SPECIAL A500+
(A500+ = KIKSTART 2.0 ET 1 MO CHIP MEMORY)
PROMO CCM
A500Plus, Deluxe paint IV, Joystik
3790 Frs
MEME CONFIGAvec Télé Couleur 36m
5790 Frs

DELUXE PAINT IV
695 FRS

NOS "CLASSICS"

LECTEUR 3.5 EXTRA PLAT	640 Frs
EXTENSION MEMOIRE 512K + Horloge (A500)	345 Frs
EXTENSION MEMOIRE 1MO.5 (A500)	990 Frs
EXTENSION 2MO POUR 2000	1690 Frs
RAM POUR A590, A2058, DIP2 ETC 2MO	990 Frs
RAM POUR GVP HCD+ (ZIP) 2MO	990 Frs

LA MUSIQUE
BARS & PIPES PRO 2490 Frs
EXPANDEUR (multitimbral et 99 instruments)
2190 FRS

POURQUOI ETRE CLIENT CCM
Aprés votre 1ere commande CCM vous offre la possibilité d'obtenir des prix a vous couper le souffle et cela toujours sur les dernieres versions.
VOUS DEVENEZ VRAIMENT DES CLIENTS PRIVILEGIES.
MAIS ATTENTION NOUS NE FERONS JAMAIS DE PUBLICITE SUR CES TARIFS
DONC RENTREZ DES CE JOUR DANS LE CLUB DES INITIES

DES NOUVEAUTES JOURNALIERES
N'HESITEZ PAS A NOUS CONSULTER POUR NOS TARIFS
NOTRE BUT EST VOTRE SATISFACTION, LES MEILLEURS PRIX DANS DES PRODUITS DE MARQUE ET DE QUALITE. PAS DE FIN DE STOCK NI DE PRODUITS EN FIN DE VIE OU PERIMES

LE CREDIT CCM
Vos achats à partir de 250 Frs et à votre rythme
Nous consulter pour acceptation du dossier et conditions

CONDITIONS DE VENTE
Réglement par chèque, Carte Visa ou contre remboursement. AJOUTEZ 40 FRS de participation aux frais d'expédition. Les Ordinateurs sont expédiés en Port du. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un Accord de CCM. Remboursement sans échange soumis a 30% du prix HT pour frais de restokage.

CREEZ UNE APPLICATION EN GFA
Chapitre 7

Ce mois-ci vous trouverez enfin la description complète des disquettes ANNABELLA 1 à 4. En attendant nous finissons l'avant-projet tandis que la partie SOLUTION GFA montre deux intérêts inégaux de la programmation. Le codage du mois est assez étonnant mais chut, Super OctetoPhage arrive et prend place car il a un message important à nous communiquer.

- Ne croyez pas que Pierre Philippe prend 15 jours de vacances bien méritées pour s'occuper de sa fille Anaïs née en juillet. Ce n'est pas vrai. Après tout, lui aussi aime bien les friandises. S'il n'y a pas de disquette Artiodactyl Block Editor ce mois-ci c'est que je l'ai confondue avec une tarte aux vinyls. De toute façon, son goût était absolument exquis.Bien. En réalité, je suis en train de modifier la version 1.00 pour y ajouter de nouvelles options. Je pense qu'il vaut mieux patienter un mois et avoir une mise à jour bien plus performante. Les commandes en attente seront livrées directement avec la nouvelle version sauf s'il y a un besoin urgent. Dans ce cas je fournirai l'ancienne version.

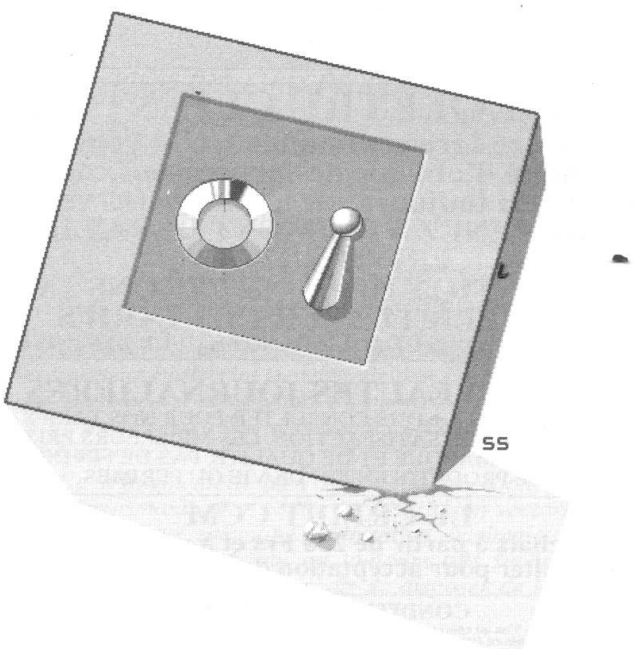
Aujourd'hui s'achève la première partie et avec elle l'avant-projet. On y réalise le premier document véritablement important et qui servira de base aux discussions futures.

VI- DOSSIER D'AVANT-PROJET

Ce moment est le plus important de l'analyse car c'est ici que vient de se décider la poursuite ou non de notre travail. C'est aussi l'instant où l'entreprise se rappelle qu'elle devra nous payer pour nos développements. Dans une entreprise, continuer à cette étape suppose d'avoir obtenu un accord sur les grandes lignes du projet. Pour un jeu ou une démo, ce moment est souvent (toujours) moins formel mais correspondra aussi à une étape de synthèse.

A- LE CONTENU DU DOSSIER

Ce dossier reprend les grandes lignes des rapports que nous avions fournis au cours des précédentes étapes. Inutile de préciser que la secrétaire avait déjà été mise à rude épreuve pour une présentation claire et précise du travail de recherche. Ce nouveau document sera donc assez facile à composer. Il comprend traditionnellement 5 parties importantes.



1- L'introduction

On rappelle les objectifs à réaliser ainsi que les contraintes à contourner. Cela permet de poser le problème.

2- La synthèse de la solution retenue

On montre de façon toujours très générale le schéma de principe de la nouvelle organisation envisagée: on y décrit une grande esquisse de la solution. Ainsi, pour un logiciel boursier, cela sera par exemple la saisie des valeurs boursières en mode unitaire immédiat (une par une) avec mise à jour différée du portefeuille de titres. Il est alors bien sûr plus agréable de représenter ici graphiquement les circuits de circulation des documents, plutôt que de les décrire longuement. Le dessin permet non seulement de mieux visualiser les entrées et les sorties de chaque traitement informatique, il contribue aussi à respecter l'aspect succinct que doit présenter ce dossier pour ne pas tout compliquer inutilement. C'est une faute, sanctionnée lourdement au cours du passage d'un examen, de rendre un dossier trop exhaustif. D'ailleurs, l'ensemble du dossier final d'avant-projet doit être assez court.

3- La synthèse des moyens nécessaires

C'est le résumé de nos recherches sur les aspects logistiques. On rappelle toutes les prévisions sur le matériel (Amiga, mémoire, disque dur,...), les logiciels *(GFA+DEVPAC)*, les personnels d'étude (nous) et les personnels d'exploitation (les utilisateurs). On précise les coûts retenus pour chaque aspect envisagé.

4- La synthèse des finances nécessaires

Ha mais alors! Si ce n'est pas gratuit! On réalise cette étape grâce à un tableau économique du projet pour resituer les données rentrées, les fonctions traitées, les productions envisagées et les informations stockées. On récapitule ensuite sur plusieurs années les prévisions financières du projet.

Par exemple, quand on estime les coûts en 1991:

		1989	1990	1991	1992	1993
Système existant	=	425	455	675	897	1253
Solution proposée	=	600	500	512	514	516
		---	---	---	---	---
Economie d'exploitation		-175	-45	163	383	737
Améliorations chiffrables		bof	37	51	52	21
(D'après l'étude)		---	---	---	---	---
Ressources dégagées	=	-175	-8	214	415	768

5-L'agenda des réalisations

On arrive à la conclusion de l'avant-projet: on essaye de préciser les temps impartis pour chacune des étapes suivantes. Cette prévision se fait autant en tenant compte des moyens logistiques et humains employés que de la solution retenue par la direction. On précise les dates de début et les dates de fin de chacune des études envisagées. On en calcule la durée probable. Attention, cela ne peut être considéré que de manière indicative en sachant que seul le travail terminé pourra donner une estimation vraiment fiable de chaque durée. Ca, c'est sûr ! Je plaisante mais c'est vraiment la réalité. Car quand on propose de vendre de l'intelligence, il est difficile de savoir de manière rigoureuse si on ira plus ou moins vite dans chaque étape.

Et voilà la première partie achevée.

La suite avec le début de la conception du projet au prochain numéro.

Ce mois-ci, une fois n'est pas coutume, je publie le texte de deux lettres. Vous verrez que la première a demandé beaucoup de travail de la part de Super OctetoPhage. Mais je ne vous en dis pas plus...

GFA COMPILER, J'AI LA SOLUTION

- Pierre Philippe, comment se sert-on du compilateur ? Fred Borzeix de Biarritz.

- C'est vrai qu'au premier abord, le mode d'emploi a surtout été conçu pour les professionnels du codage. Cette question est aussi une bonne occasion de montrer l'intérêt d'un compilateur.*(voir Annabella 4 exercice pro 1)*

Que se passe-t-il, par exemple, quand on écrit le codage GFABASIC qui suit ?

```
REPEAT          ! Répète le bloc délimité par REPEAT UNTIL
...             ! Votre codage
UNTIL MOUSEK    ! Jusqu'au cliquetis de la souris.
```

Pour le savoir, il suffit de réaliser un débugage en clair. On l'obtient en sélectionnant l'option ***Débugage*** dans le menu du compilateur. Cela est alors indiqué par l'affichage de -s au niveau des options *Linker.*

On sélectionne alors l'option ***Source*** du menu. On choisit ensuite le fichier *.GFA* à compiler (CLIC) puis on sélectionne tout simplement l'option ***Compilateur+Linker.***

Il ne reste plus qu'à prendre *DevPac,* sélectionner *Monam,* écrire *CTRLL* puis le nom du fichier obtenu avec *GFA COMPILER 3.52.*

Ici nous lirons donc:

```
    REPEAT:         Label du début de la boucle
    codage          Ce que vous voulez
    BSR     CLIC    Test sur les 3 boutons de la souris (port 0 seulement)
    UNTIL:          Label de fin de la boucle (avant le test)
    BEQ.S   REPEAT  Si d0 est à 0, c'est qu'on a pas cliqueté et dans ce
                    cas, on retourne en REPEAT sinon suite du code
                    suite. A la poursuite du Saint Graal
    - Bla, bla, bla
    - Bla!
    - Bla?
    - Bla.
CLIC:                   Début de la procédure
    MOVEQ   #0,d0       Mise à 0 du registre de données D0
CLICGAUCHE:
    BTST    #6,$BFE001  Test sur bit 6 du CIA parallèle A
    BNE.S   CLICDROIT   Va sur clic droit si pas de clic gauche
    ADDQ.W  #1,d0       Sinon ajoute 1 au contenu de d0
CLICDROIT:
    MOVE.W  $DFF016,d1      Contenu de POTGOR mis en D1
    BTST    #$A,d1      Test sur bit 10 ($a=10) de POTGOR soit DATLY
    BNE.S   CLICCENTRE      Va sur clic centre si pas de clic droit
    ADDQ.W  #2,D0           Sinon ajoute 2 au contenu de d0
CLICCENTRE:
    BTST    #$8,d1      Test sur bit 8 ($8=8) de POTGOR soit DATLX
    BNE.S   FINCLIC     Va sur la fin si pas de clic centre
    ADDQ.W  #4,d0       Sinon ajoute 4 au contenu de d0
FINCLIC:
    EXT.L   d0          Etends le contenu (mot) de d0 à un longmot
    RTS                 RETURN en GFA
```

Dans ce codage, on voit que n'est pas prévu le cas où la souris est connectée au port 1 (en principe, celui de la manette). Cela serait également testé avec POTGOR:

```
BIT 14 pour DATRY
BIT 12 pour DATRX
```

donc, comme ici seul le clic nous intéresse, il suffit d'écrire sous DevPac 2.34+:

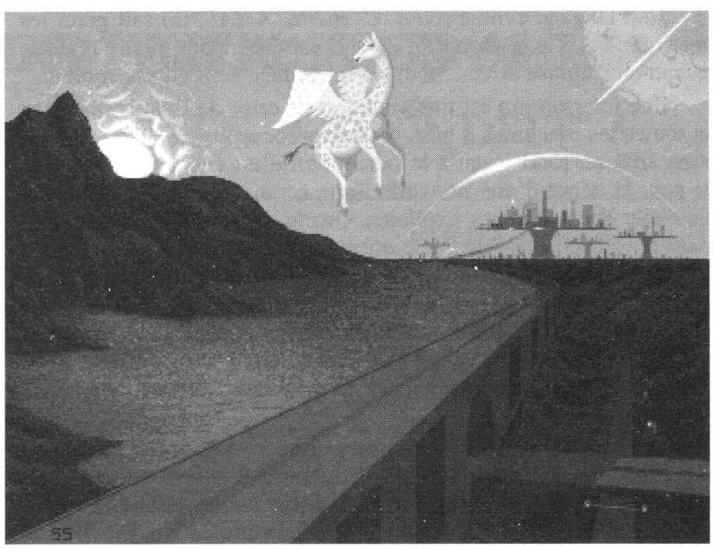
```
MOUSEK:
    MOVE.W  $bfe000,d0          12 cycles
    MOVE.W  #%11000000,d1       08 cycles > 28 cycles
    AND.W d1,d0                 04 cycles /
    CMP.W d1,d0                 04 cycles /
    BEQ.S   AUTRES
    RTS

AUTRES:
    MOVE.W  #%10100000000,d0    08 cycles
    MOVE.W  $dff016,d1          08 cycles > 20 cycles
    CMP.W d1,d0                 04 cycles /

(FIN:   BEQ.S   MOUSEK          Enlever ces 2 lignes
    RTS                         Et adapter le codage)
```

Petit gag, il y a plus court et de même rapidité en utilisant moins de registres. A vous de jouer.

Comme toujours, si vous souhaitez une réponse personnalisée, n'hésitez pas à profiter des consultations *GFA*. Mais n'oubliez pas de m'envoyer le codage défectueux sur la disquette (demandée de toute



façon pour ma réponse) avec une enveloppe correctement timbrée.

C'est l'instant le plus émouvant et de plus en plus célèbre dont on ne se lasse jamais: je vais lancer l'interpréteur GFA. CLIC-CLIC.

Le codage de ce mois propose le déroulement (scrolling pour les francophones) de trois textes ayant chacun une vitesse différente. En réalité, ce n'est pas un vrai scrolling (déroulement pour les anglophobes) mais plutôt l'utilisation judicieuse des commandes *TEXT* et *GET/PUT.* Pour éviter les surprises, j'ai dû insérer un délais de 1/50 seconde. Cette pause devient obligatoire lorsque vous travaillez sous compilation ou avec une carte accélératrice.

Simultanément, je provoque une interruption tous les 2/10 seconde

afin de changer périodiquement l'image de la girafe. Cette girafe a été dessinée sous *DeluxePaint* par *Cathy.* Comme l'animation comprend ici trois images, elle a d'abord dessiné trois rectangles identiques. En examinant le codage, vous verrez qu'il faut prendre garde à laisser une bordure vide de 5 points sur tous les côtés. Elle a ensuite dessiné les trois aspects de la girafe en faisant attention à garder certaines parties communes grâce à l'option ***Brosse*** de *Deluxe Paint.*

Il ne lui restait plus qu'à utiliser le programme *Démo/IFF TO BOB* pour charger l'image de base. Je lui ai demandé de sauver ses trois girafes sous la forme de chaîne *GET/PUT* et avec les noms *GIRAFFE0.LPP, GIRAFFE1.LPP et GIRAFFE2.LPP.*

Au fait, cela devient une habitude, il y a encore et toujours trois erreurs qui résistent encore et toujours à l'envahisseur. Super Octetophage a bien essayé de récapituler ses nouvelles connaissances en programmation mais rien n'y fait.

Il faut écrire en *Français,* éviter les abréviations, utiliser la technique procéduriale et mettre un maximum de commentaires. Les commentaires doivent permettre de comprendre très facilement le déroulement du programme. N'en soyez pas avare car ils disparaissent à la compilation. Je rajoute que les procédures doivent posséder un nom explicite et être classées par grand thèmes puis par ordre alphabétique.. Cela permet de s'y retrouver quand votre logiciel devient assez conséquent.

Bien. La première erreur est une faute de syntaxe que vous signalera aussitôt l'éditeur. La deuxième est une absurdité logique tant que n'aura pas été découvert le voyage intertemporel. La troisième est la mauvaise compréhension du système des interruptions sous compilation. Ceux qui ne possèdent que le tiers de l'outil de développement (le *GFABasic 3.042* seul, sans *GFA Compiler 3.52F* et sans un assembleur tel que *Devpack 2.34+ ou AsmOne*) ne s'apercevront pas de ce troisième bug.

Tout langage évolué *(GFA, C, BCPL, AMAL, ...)* sait gérer les interruptions. La gestion de celles-ci est cependant mieux réalisée quand on s'amuse directement sur un codage écrit en assembleur.

Une interruption est une situation de crise de l'Amiga. Amiga et toutes les machines à base de microprocesseurs 680x0 tournent sans arrêt en rond jusqu'à la perception d'un événement insolite: le son, le début d'une nouvelle ligne écran,... La page 417 de la nouvelle Bible est très explicite. Quand survient ce changement dans le ron-ron des calculs, le microprocesseur examine quelle est le type de la perturbation. Il se dirige alors sur une table où sont répertoriées toutes les adresses de chacune des routines d'interruption. Certaines interruptions reviennent tout le temps comme par exemple le changement de ligne lors du dessin de l'écran sur le moniteur. Mieux, l'électronique les provoque à une fréquence constante.

Quand vous voulez réaliser une animation fluide (ici la girafe), il suffit donc de modifier périodiquement l'adresse d'une telle routine. Vous lui faites faire un détour par une procédure de votre cru qui consiste en l'affichage de votre nouveau dessin. En GFA, il suffit d'écrire:

AFTERtick%GOSUBanimation ou bien
EVERYtick%GOSUBanimation

Le farfadet long tick% est un multiple de l'intervalle de temps 50 hertz soit 0,02seconde.

Je préfère *AFTER* qui permet une plus grande souplesse mais qui oblige à rajouter de nouveau *AFTER* dans la routine d'interruption (ici la procédure animation).

```
***********************************************
* CHARGEMENT D'UNE ANIMATION                  *
*                                             *
* CONCEPTION      Pierre Philippe LAUNAY      *
* GRAPHISME       Cathy LARDY                 *
* CODAGE SUR AMIGA     05 Octobre 1991        *
***********************************************
'-----------------------------------------------------------------
tournicoti ! LE CODAGE: UNE SEULE INSTRUCTION
'-----------------------------------------------------------------
'LES PROCEDURES SONT CLASSEES PAR ORDRE ALPHABETIQUES
'-----------------------------------------------------------------
PROCEDURE tournicoti  ! Plan du codage
  charge.put          ! Chargement de la chaîne GET PUT
  lit.idcmpflag       ! Lecture de l'aspect de la fenêtre N° 1
  giraffe             ! Préparatif puis 3 scrolling et animation sous interruption
RETURN
PROCEDURE charge.put          ! Charge les 3 images PUT de la séquence
  DIM giraffe$(2)             ! Déclare une liste de 3 variable
  giraffe$="ô"                ! Création bidon
  FOR image&=0 TO 2           ! Boucle pour image&=0 jusqu'à image&=2
    lit.fichier("Pierre Philippe Launay:Giraffe"
                              +STR$(image&)+".LPP",giraffe$)
    SWAP giraffe$(image&),giraffe$   ! Echange du contenu des 2 variables
  NEXT image&                 ! Ajoute 1 à image& et va sur FOR
RETURN
PROCEDURE animation           ! Elle sautille toutes les 10*(2/100) seconde
  SUB xpos&,pas&              ! Déplacement sur l'horizontale
  SELECT xpos&                ! Recherche des valeurs limites
  CASE -32767 GOTO -20        ! Bord gauche
    xpos&=-20                 ! xpos& restera à -20
    pas&=-pas&                ! Changement de sens
    SOUND 440,5               ! BOUP
  CASE 500 GOTO 32767         ! Bord droit
    xpos&=500                 ! xpos& restera à 500
    pas&=-pas&                ! Changement de sens
    SOUND 880,2               ! BIP
  ENDSELECT                   ! Fin des sélection
  PUT ADD(xpos&,RAND(5)),ADD(28,RAND(5)),giraffe$(RAND(3))
                              ! Place une giraffe
  AFTER ADD(RAND(10),2) GOSUB animation    ! Revient au bout de...
RETURN
PROCEDURE giraffe             ! Message de bienvenue
  OPENS 1                     ! Ouverture d'un écran qui sera le N° 1
  DIM posx1&(320),posx2&(320),posx3&(320),artiodactyl$(2)
                                                !Déclare les listes
  artiodactyl$(0)="I don't like the french scroll using an other language to
                  comunicate"+SPACE$(4) ! Premier texte de scrolling
  artiodactyl$(1)="I think very easy to explain that you are a french-  speaking
                  coder."+SPACE$(7)     ! Deuxième texte de scrolling
  artiodactyl$(2)="Guten Morgen. Sprechen Sie nicht so schnell, ich  vertstehe
                  Sie nicht"+SPACE$(5)  ! Troisième texte de scrolling
  vide$=SPACE$(80)            ! Toujours ma flemme olympique
  pas&=2                      ! Déplacement de la giraffe
  DISPLAY OFF                 ! Extinction des feux (plus de lumières)
  OPENW #6,0,0,1,1,idcmp%,flag%  ! Ouvre une grosse bulle qui sera le N° 6
  FULLW #6                    ! La bulle du prisonnier prend tout l'écran
  TITLEW #6,"ARTIODACTYL: to use with an even number of fingers on
                  your mouse"+SPACE$(11) ! Affichage d'un titre
  COLOR 3,0                   ! Lettre en couleur N° 3 sur fond N° 0
  TEXT 50,17,"Cathy & Olivier & Pierre Philippe & Sébastien & Pour le plaisir"
  TEXT 50,26,"Graph & Graph &   Codeur   & Graph &   Amigas  "
  GET 48,7,610,19,moi$        ! Saisie d'une portion d'écran dans moi$
  FOR x&=0 TO 320             ! De x&=0 jusqu'à x&=320
    y&=SUB(510,MUL(x&,12))    ! y& prend la valeur 510-(x&*12)
    posx1&(x&)=y&             ! L'élément N° x& de la liste posx1& sera y&
    y&=SUB(500,MUL(x&,8))     ! y& prend la valeur 500-(x&*8)
    posx2&(x&)=y&             ! L'élément N° x& de la liste posx2& sera y&
    y&=SUB(520,MUL(x&,4))     ! y& prend la valeur 520-(x&*4)
    posx3&(x&)=y&             ! L'élément N° x& de la liste posx3& sera y&
  NEXT x&                     ! Boucle sur FOR si x& inférieur à 320
  FOR x&=0 TO 2               ! De x&=0 jusqu'à x&=2
    COLOR ADD(x&,2),ADD(x&,5),0
                              ! Lettre en couleur N° (x&+2), fond couleur x&+5
    y&=ADD(130,MUL(x&,10))    ! je donne la valeur 130+(x&*10) à y&
    TEXT 10,y&,artiodactyl$(x&) ! Affiche élément N° x& de la liste artiodactyl$
    GET 10,SUB(y&,8),565,ADD(y&,2),artiodactyl$(x&)
                              ! Texte changé en graphisme
    TEXT 0,y&,vide$           ! Affiche à 0 point de la gauche et y& du haut
    PUT 200,34,giraffe$(x&)   ! Place giraffe$(x&) dans la fenêtre
    GET 196,30,342,120,giraffe$(x&)     ! Saisie une portion de la fenêtre
  NEXT x&                     ! Ajoute 1 à x&, Boucle sur FOR si x& <= 2
  DISPLAY ON                  ! Allume l'écran
  REPEAT                      ! Répète le bloc REPEAT UNTIL
  UNTIL INKEY$=""             ! Jusqu'au vidage du tampon clavier
  xpos&=200                   ! xpos& prend la valeur 200
  $U-                         ! Interruption sous compilation
```

```
  AFTER -20 GOSUB animation  ! Au bout de 20 fois 2/100 s va sur animation
  tick%=1                    ! 1/50 seconde
  CLR x&                     ! x& est supprimée de la liste des farfadets
  REM                        ! Au premier appel, un farfadet prend la valeur 0
  REPEAT                     ! Répète
    INC x&                   ! Ajoute 1 à x&
    VOID Delay(tick%)        ! Délais de tick% fois 0.02 seconde
    IF x&=321                ! Si x& est égal à 321. Cette manière est peu fluide
      x&=0                   ! x& est remis à 0
    ENDIF                    ! Fin du bloc de test. Il y a aussi plus rapide.
    $U+                      ! Fin de l'insertion des interruptions
    PUT posx1&(x&),122,artiodactyl$(0) ! Affiche le graphisme de texte N° 0
    PUT posx2&(x&),132,artiodactyl$(1) ! Affiche le graphisme de texte N° 1
    PUT posx3&(x&),142,artiodactyl$(2) ! Affiche le graphisme de texte N° 2
    $U-                      ! Interruption après chaque fonction
  UNTIL OR(OR(MOUSEK<>0,STRIG(1)<>0),INKEY$<>"")
                                 ! Attente de la fin du monde
  AFTER STOP                     ! Ne va plus sur animation
  $U-                            ! Fin des interruptions
  CLS                            ! Efface l'écran
  FOR y&=0 TO 100 STEP 2       ! Boucle de y&=0 jusqu'à y&=100
    VSYNC                      ! Attente du balayage vertical
    PUT SUB(130,y&),y&,moi$    ! Place moi$ sur la fenêtre
  NEXT y&                      ! Ajoute 2 à y& et Boucle sur FOR si y&<=100
  FOR boucle&=0 TO 2           ! Boucle d'affichage des 3 graphismes de textes
    PUT 30,ADD(122,MUL(boucle&,10)),artiodactyl$(boucle&)
  NEXT boucle&                 ! Fin de la boucle
  PUT 200,5,giraffe$(1),&HC0 ! Place la giraffe, motif source copié en cible
  COLOR 0,1                    ! Lettre en couleur N° 0 sur fond couleur N° 1
  TEXT 46,130,"DON'T LIKE"     ! Affiche le texte DONTHELIQUE
  REPEAT                       ! Répète jusqu'à ce que
  UNTIL INKEY$=""              ! Je n'appuis plus sur une touche
  REPEAT                       ! Répète
  UNTIL OR(OR(MOUSEK<>0,STRIG(1)<>0),INKEY$<>"")
                                 ! Jusqu'à l'évènement
RETURN
PROCEDURE lit.idcmpflag        ! IDCMP et FLAG
  idcmp%=ADD(&H4,&H8)          ! RefresheWindow,MousseButtons
  flag%=ADD(ADD(ADD(&H2,&H8),&H400),&H1000)
  REM                          ! Déplaçable, Fermable, Limitée, Activée
RETURN
PROCEDURE lit.fichier(fichier$,VAR nom$)  ! Conversion d'un fichier en chaîne
  IF EXIST(fichier$)           ! Si le fichier est présent
    OPEN "I",#0,fichier$       ! Ouvre le en lecture input avec le N° 0
    nom$=INPUT$(LOF(#0),#0)    ! nom$ sera la totalité du fichier
    CLOSE #0                   ! Fermeture du fichier N° 0
  ELSE                         ! Sinon
    ALERT 0,CHR$(34)+fichier$ +CHR$(34)+"|n'existe pas: lecture
impossible.||VERIFIEZ LE NOM COMPLET D'ACCES.",1" Merci ",rÉponse|
  ENDIF                        ! Fin du test sur le fichier
RETURN                         ! Et puis girafe, ça s'écrit qu'avec 1 f
```

Pierre Philippe.

BON DE COMMANDE

SERIE ANNABELLA,30 FF par disquette + frais de gestion.
CONSULTATION GFA, Envoyez nécessairement une disquette avec une enveloppe timbrée. Ma réponse est gratuite.
CORRECTION DE LA BIBLE + DEMOS, 30FF par disquette, frais de gestion compris.
FRAIS DE GESTION PAR ENVOI, SOIT 15FF par envoi (sans tenir compte du nombre de disquettes) SOIT une enveloppe timbrée à votre adresse avec le nombre correct de disquettes.
(Annabella francophones: établissez un mandat postal, le port est compris. Suisse 13FS, Belgique 298FB, Luxembourg 290FL, Canada 9.7$)

Pierre Philippe Launay - Résidence Les Cottages
83, Rue André Theuriet - F63000 CLERMONT-FERRAND
FRANCE

PHOENIX DP

LE NUMERO 1 DU DOMAINE PUBLIC POUR AMIGA

* SERVICE * CHOIX * QUALITE * RAPIDITE *

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

DEMOS
1291 GENESIS – Paradise
1265 EUROCHARTS 9/91 – Crusaders
1288 NO REALITY – Devils
1284 PSYCODE – Cinefex
1285 TALES OF DREAM – D. Dealers
1289 METAMORPHOSIS – Brainstorm

JEUX
1351 R-TYPE II DEMO
1346 AMNIOS DEMO
1353 BARBARIAN II DEMO
1362 MADDOG WILLIAMS DEMO
1348 MYTH DEMO
1343 INFILTRATOR DEMO
1342 APIDYA DEMO
1347 LOGICAL DEMO

MUSIC DISKS
1307 BASS-O-MATIC – Crusaders (2d)
1304 TOXIC WASTE – Mirage (2 Disks)
1302 CRISTAL SYMPH. – Phenomena
1306 SOUND TRIP – Shadows

MUSIQUE
1375 PUMATRACKER V 0.99
1252 SONIC ARRANGER V 1.31
1019 MED V 3.10
1011 PROTRACKER V 1.1B+

SLIDE-SHOWS
1274 EENZO SLIDE – Quartz (2 disks)
1280 LANTERNA MAGICA – Joe
1278 SWIS IDEES – Opus
1276 E.C.E.S. – Rebels

UTILITAIRES
1217 SHELL V 5.15
1227 IBEM EMULATOR DEMO
1254 RAY TRACING EDITOR
1262 MACH III V 3.3
1358 SCREEN PAINTER (2 disks)
1263 NUKE V 1.3B (anti virus)

FRED FISH
DISPONIBLES JUSQU'A LA N° 550

AMOS PUBLIC DOMAIN LIBRARY
DISPONIBLES JUSQU'A LA N° 197

PRIX DES DISQUETTES : 20 Frs
Envoi colissimo facultatif : + 20 Frs

EXCLUSIF : COURS ASSEMBLEUR SPECIAL DEMOS

N°2 : SCROLLING ET REPLAY-ROUTINES (4 DISKS) N°3 : BOBS ET SPRITES (4 DISKS)
N°4 : SHADOW OF THE BEAST III (4 DISKS) N°5 : SPECIAL EFFETS SPECIAUX (4 DISKS)
N°6 : REALISATION D'UNE MEGADEMO (4 DISKS) N°7 : ETUDE DE LA 3D (4 DISKS)
L'assembleur facile avec sources et exemples commentés : 150 Frs seulement par numéro

Catalogue complet sur disquette contre 10 Frs, remboursable dés le premier achat.
Adressez votre commande accompagnée de votre règlement par chèque ou mandat à :

PHOENIX-DP 90 RUE DRAGON 13006 MARSEILLE

Tel: 91 53 19 72

DOMAINE GRAND PUBLIC

EDITO

Voici les descriptions des CAM du numéro 451 au numéro 460, ces descriptions auraient du trouver leur place dans le numéro d'AmigaNews d'Octobre. Mais à cause d'un incident indépendant de notre volonté, cela n'a pu être réalisé. Voilà, cette erreur est réparée. Au mois prochain, pour de nouvelles descriptions.

CAM #451

Splitfile:

Voici une commande complémentaire à Join. Si vous avez déjà rencontré ce genre de problème : vous voulez éditer un fichier qui est trop important pour l'espace mémoire disponible, alors Splitfile est fait pour vous. Auteur: *Thomas C. DeVeau.*

Free:

Utilitaire affichant l'espace disponible sur les disquettes (df0:, df1:, RAM:, dh0:, RAD:, ...). Auteur *Daniel Jay Barrett.*

FileID:

Ce programme donne toute une foule d'informations diverses sur plusieurs types de fichiers (fichiers IFF et GIF inclus). Par exemple pour des fichiers images il indiquera le nombre de couleurs utilisées, la résolution et toute autre information qu'il pourra déterminer. Version 1.2. Auteur: *Lloyd Eldred.*

SimpleTextViewer:

Comme son nom l'indique, SimpleTextViewer est un afficheur de texte très simple. Cependant, il inclue certaines facilités: la recherche par mot, lecture de documents multiples, lancement à partir d'icône .... Version 1.0. auteur: *Timm* Martin.

MuchMore:

Encore un programme du type More, Less... Ses particularités: 17Ko, 4 couleurs, affiche les italiques, inverse vidéo ... très rapide d'affichage et très pratique. Version2.7.Auteur:*Fridtjof Siebert.*

MuchMorePoPa:

Même programme que ci-dessus, à part la possibilité de lire des fichiers textes compactés avec PowerPacker. Version 2.7. Auteur: Fridtjof Siebert.

PPMore:

Version 1.7 de cet afficheur de texte. Le More revu et corrigé par *Nico François.*

Eco:

Nouvelle version de la commande Echo, écrite en Lattice C 5.04. Fournie en deux versions: eco inférieure à 3Ko et ecox supérieure à 8Ko. Version 3.4. Auteur: *Dr. Dario de Judicibus.*

Qed:

Nouvelle version de Qed, comprenant un interface Arexx ,compatible avec les versions 2.0 et les processeurs 68000, 68010, 68020 et 68030. Version 1.05. Auteur : *Darren M. Greenwald.*

SType:

Utilitaire d'affichage de fichiers. Version utilisable uniquement avec l'AmigaDos 2.0. Auteur: *Jorrit Tyberghein.*

PPType:

Le Type revu et corrigé par *Nico François.* Version 1.1.

Findfile:

Recherche les fichiers par leur nom, format . Auteur: *Jim Geuther.*

SF2:

Encore un utilitaire de recherche de fichiers, celui-ci affiche le nom, la taille, le type, les jour, date et heure de création du fichier. Possibilité de rediriger la sortie vers un autre fichier ... Version 2.0. Auteur: *Andrea Suatoni.*

CAM #452

GIFMachine:

Voici un programme qui convertit des images stockées dans le CompuServe au format GIF (Graphiques au Format Interchangeable) en format IFF SHAM. Il nécessite le Kickstart 2.0. Version 2.104. Auteur: *A. Wichura.*

PopArt:

Un générateur d'image. Image Data utilisé dans les gadgets et par DrawImage(). Les données sont stockées avec des #define pour la longueur et la largeur. Auteur: *Phlip.*

TextualTDDD:

Descripteur de données 3D. Les fichiers TDDD décrivent les élé ments et les objets, ils sont basés sur les spécifications des fichiers IFF. En résumé ce programme permet entre autre chose de créer des fonts 3D, des courbes de Bézier,...

TitlePageJr:

Version minimisée du produit commercial: TitlePage. Cette version est très similaire à son grand frère mais a été amputée de certaines fonctionnalités. Auteur: *Robert Salesas.*

CAM #453 a&b

Retaliator:

Shoot'em up réalisé avec le Shoot'em up construction kit. Le résultat est joli. Essayez-le! Auteur: *Rob Massey.*

Batman:

Encore un jeu créé avec shoot'em up construction kit. Comme vous le devinez, celui-ci a pour sujet le film de Batman. Auteur: *Steve Winkler.*

DriveWars:

Devinez avec quoi a été créé ce jeu? Vous avez gagné! Le but de ce jeu est de combattre toutes les intrusions dans un lecteur de disquette. Auteur: *Joe Angell.*

Simpsons:

Encore un shoot'em up, celui-ci est basé sur le dessin animé Les Simpsons.

WindyDay:

Un autre jeu d'arcade, ici vous devez ramener un personnage chez lui par une journée de tempête. Auteur: *Harvey Warwick.*

Viper:

Voici le dernier jeu de ces deux disquettes. Dans ce jeu d'arcade vous devez sauver le monde d'une invasion d'extraterrestres. Vous disposez d'un vaisseau de la classe viper. A vos manettes messieurs. Auteur: *Steve Winkler.*

CAM #454

Din:

Avec cette librairie vous pouvez créer un objet et donner à d'autres programmes la possibilité de se 'linker' à cet objet. Il est également possible de 'linker' des objets graphiques. Version 1.0. Auteur: *J. Tyberghein.*

Exector:

Non, ce n'est pas le nom d'un nouveau jeu, mais celui d'un programme permettant de localiser et d'afficher une partie des structures utilisées par l'OS de l'Amiga (ce sont surtout des structures Exec). Très utile aux programmeurs et à ceux qui se lancent dans la programmation. Auteur:*Doug Mclean.*

RexxHostLib:

Une librairie pour créer/ administrer des environnements ARexx. Version 36.14. Auteur: *Olaf 'Olsen' Barthel.*

GadSel:

Utilitaire de sélection de gadgets. Auteur:*Thomas C. DeVeau.*

Icon2C:

Ce programme a été réaliser dans le but de transférer des fichiers d'icônes en sources 'C'. Auteur: *Olaf 'Olsen' Barthel.*

IFF2Sources:

Ce programme par contre convertit des fichiers IFF ILBM ou ANIM en sources 'C' ou assembleur. Ces sources peuvent être bien entendu ré-utilisées dans vos programmes. Version 1.0. Auteur: *J. Tyberghein.*

ShowGadgets:

Ici vous visualisez le nombre de gadgets présents dans une fenêtre donnée. Très simple d'utilisation et compatible avec les AmigaDos 1.2, 1.3 et 2.0. Auteur: *J. Tyberghein.*

SList:

Cet utilitaire très simple liste la plupart des structures communes d'Exec. Vous pouvez lister toutes les tâches, librairies, devices, ressources, interruptions et ports. Version 2.0. Auteur: *J. Tyberghein.*

StackWatch:

Il contrôle n'importe quelle application de l'Amiga (comme un animation, par exemple) via le second port joystick à partir d'un contrôleur GPI ou n'importe quel autre device externe remplissant certaines conditions. Il synchronise automatiquement vos animations avec une autre source, réduisant ainsi votre charge de travail. Auteur: *James R. Locker.*

FSI:

Aide les utilisateurs débutants dans la découverte et l'utilisation correcte de l'AmigaDos. Permet aussi pour les utilisateurs expérimentés l'exploration des devices de leur système. Et enfin aide les programmeurs à interfacer correctement leurs programmes avec le système. Auteur: *Ray Lambert.*

APS:

Programme d'aide à la programmation pour les utilisateurs d'Aztec C. APS permet de sélectionner les boutons pour CC, AS, LN, DR, SDB, et MAKE simplement en cliquant dans une fenêtre graphique. De même vous avez la possibilité de positionner les variables d'environnement. Il affiche également les erreurs de compilation directement dans le source. Version1.0.Auteur: *Sylvain Duford.*

CAM #455

Wreq:

Quand l'Amiga est utilisé sans

le Wb ou au travers du port série, il est quelque fois nécessaire de se débarrasser des fenêtres de requête. Il existe tout un lot d'utilitaires capables d'interdire l'apparition des 'requester', mais il n'affectent qu'un certain nombre d'entre eux. le programme ici présent, affecte tous les 'requester' après son exécution. s'il n'y a pas de console interactive pour le processus, le 'requester' n'apparaîtra pas. Auteur: *T. Mickelson.*

WinMan:

Un utilitaire utilisable uniquement par les possesseurs de Dos >= au 2.0. Il offre un apprentissage des nouveaux choix dans le menu outils du Wb. Version: 1.0. Auteur: *J. tyberghein.*

PublicScreen:

Utilitaire pour administrer les 'écrans publics' du Wb 2.0. Vous pourrez ainsi ouvrir, fermer, lister, ... ces écrans dans n'importe quelle forme désirée. Tous les programmes exécutés auront leur propres fenêtres dans cet écran au lieu de l'écran du Wb. Version 1.0. Auteur: *J. Tyberghein.*

MyShell:

Il vous permet d'ouvrir un Shell de n'importe quelle taille, il teste la hauteur et la largeur de l'écran disponible et adapte les dimensions du Shell à celles-ci. Auteurs: *Mike Thomas et Doug Keller.*

Finddisk:

Pour une recherche simplifiée de vos programmes sur vos disquettes. Cette nouvelle version offre l'avantage d'être lançable à partir d'icône. Version 3.1. Auteur: *Ross MacGregor.*

CLIanywhere:

Très utile en complément des programmes PopCLI et DMouse, il permet l'ouverture d'un CLI ou d'un Shell dans n'importe quel écran de votre système. Auteur: *Ray Lambert.*

ParM:

Un menu paramétrable pour exécuter tous les programmes que vous désirez. Très utile aux possesseurs de disques durs où les programmes se situent dans un niveau d'imbrication très profond. Auteurs: *Sylvain Rougier et Pierre Carrette.*

MadBlanker:

Encore un 'blanker' d'écran, celui-ci propose la particularité de laisser la possibilité de voir à travers l'écran 'blanké' l'écran situé juste derrière lui. Version 2.0. Auteur: *K. Mardan Bey.*

Star_Blanker II:

Un 'blanker' d'écran paramétrable par l'utilisateur, mais uniquement pour les Wb 2.0. Auteur: *Randy Spencer.*

RRamdisk:

Ram Disk Récupérable et bootable. Ce programme supporte jusqu'à 32 unités et peut être autobooté avec un kickstart 1.3. Auteurs: *Bob Dayley et The Other Guys.*

BPD:

Un utilitaire qui force votre système à booter dans un vrai mode PAL. Très performant, il peut être aussi adapté à la version 2.0 du Kickstart. Auteur: *Léo L. Schwab.*

SceenX:

Nouvelle version de ce programme de *Steve Tibbett.* Version 3.0

PCalender:

Un calendrier qui affiche les jours d'un mois donné d'une année donnée. On peut scroller les années ou les mois en utilisant les touches flèches. Version 1.0. Auteur: *Preben Nielsen.*

Pcopy:

Un copieur offrant des possibilités multiples, entièrement domaine public et multitâche. Il autorise les copies suivant divers critères: manuelles, automatiques avec plusieurs conditions (disk non Dos, nouvelle disquette insérée,...), etc... Version 2.12. Auteur: *D.W. Reisig.*

PPShow:

Version 1.2 de compacteur/dé c ompacteur d'images du très célèbre *Nico François.* Très bien!

StickMouse:

Ce programme change le port et le device utilisé par l'input.-device interne pour contrôler le pointeur de souris. Version 1.0. Auteur: *Dr. Music.*

RemapIcon:

Le Kickstart et le Workbench 2.0 utilisent une palette de couleurs différente des anciennes versions. Le blanc et le noir sont 'swappés' rendant les icônes du Wb étranges et voire même horribles s'ils ont été échangés entre les deux systèmes. Remap a donc été créé pour résoudre ce problème. Auteur: *Olaf 'Olsen' Barthel.*

WhatIs:

Il donne toutes les informations intéressantes que vous désirez obtenir sur les fichiers (taille, date création, exécutable, etc...). Très performant et utile. Version 2.1. Auteur: *J. Tyberghein.*

QuickHelp:

Qui n'a jamais eu le problème suivant: vous programmez et voilà c'est le trou vous ne vous souvenez plus de la syntaxe d'une commande. Vous voulez utiliser votre fichier Help, mais il faut charger un éditeur puis charger le bon fichier. que de manipulations et de temps perdu. Le programme ici présenté est pour vous. Le package inclus trois utilitaires (MakeHelp, Help et ArcFiles). Avec lui vous réalisez vos propres Help plus rapides (ex: HELP AllocMem et vous avez le résultat). Version 2.0. Auteur: *J. Tyberghein.*

CAM #456 a&b

JugglerJr:

Nouvelle animation d'Eric Schwartz. Celle-ci a été réalisée avec Scuplt Animate 4D Junior. L'animation est visible pour les possesseur d'1Mo de RAM minimum, le résultat est amusant. Rien avoir avec ses précédentes animations (très gourmandes en mémoire).

BlobJump:

Animation réalisée avec Vapor Paint Anim (!?) qui représente le saut d'un Blob. L'auteur *J. Henry H. Lowengard* a fait preuve d'un certain sens de l'humour.

TEP:

Animation montrant une palette électrique! Vous ne savez pas ce que c'est? Alors, découvrez-le.

Pixelworks:

Belle petite animation montrant un feu d'artifice. On s'y croirait, il ne manque que le son. Son chargement est assez long, soyez patient.

Korean Conflict:

Nouvelle animation du très célèbre *Eric Schwartz.* Une très belle animation, le seul problème est quelle nécessite beaucoup de mémoire, mais le résultat est là.

CAM #457 a&b

Imagine_DEC_objects 1&2:

Ces deux disquettes sont bourrées d'objets 3D au format Impulse Imagine (TDDD).Pour les passionnés du programme TDDD. A voir! Auteur: *Steve Worley.*

CAM #458

CLIScreen:

Un programme très très simple qui ouvre un écran d'un seul bit plan pour exécuter vos commandes (ou programmes) sous CLI. Très intéressant pour ceux qui utilisent le Wb 2.0 et ont un écran Wb de 8 ou 16 couleurs, mais détestent la vitesse du scrolling et de l'update quand ils utilisent le CLI ou le Shell. Auteur: *Robert Kesterson.*

Zapdh0:

Pour tous les possesseurs du 2090 (disque dur), et qui en ont assez de ce vieux système de partition de disque dur. Version 1.3. Auteur: *John Davis.*

Imagine_Ed:

Le plus puissant et moins cher éditeur d'images. Il vous permet de dessiner et d'éditer des images jusqu'à des dimensions de 150x90 en 16 couleurs, le tout avec des outils de dessin très variés. Version 2.4. Auteur: *Jonathan Potter.*

AIBB:

Ce programme a été créé pour tester les divers aspects des performances du CPU de votre Amiga. Du CPU mais pas des coprocesseurs arithmétiques. Son utilisation est très simple et agréable. Version2.01. Auteur: *LaMonte-Koop.*

OSK:

Vous êtes distrait et il vous arrive de vous déplacer avec votre Amiga, mais vous avez oublié votre clavier. Alors, OSK est pour vous! C'est en fait un clavier logiciel, il représente votre clavier à l'écran (A500, A2000, A3000 ...) et vous n'avez plus qu'à rentrer les donnes avec la souris. Très facile d'utilisation et agréable. Version 1.2. Auteur: *Jonathan Potter.*

GStartup:

Pour lancer des programmes à partir de gadgets. Auteurs: *SNAG.*

Uptime:

Lancé par votre startup sequence avec l'option SET, ce programme vous donne le temps écoulé depuis le lancement du système. Utile pour ceux qui laissent longtemps leur machine allumée et ont besoin de savoir depuis combien de temps. Auteur: *Christopher A. Wichura.*

FmsDisk:

Très utile pour la création d'une partition dur votre disque dur. Cette partition est semblable à celle d'une disquette, ce qui permet entre autre chose l'utilisation de copieurs (transfert entre disque dur et disquettes). Bien d'autres possibilités vous attendent. Version 3.0.

SetMouse:

Utilitaire permettant de positionner le pointeur de souris aux coordonnées que vous lui indiquerez. Version 1.0. Auteur: *David Czaya.*

TurboImploder:

Avec lui vous pouvez réduire la taille de vos exécutables. L'algorithme utilisé par ce 'cruncher' est l'un des plus performant (en termes de vitesse et puissance de compression). L'ergonomie de ce produit est très bien réalisée, le tout est d'une utilisation très simple. Version 3.1. Auteurs: *Peter Struijk et Albert J. Brower.*

PublicScreenX:

Utilitaire d'administration d'écrans publics, réalisé par le grand *Steve Tibbett.* Un concurrent sérieux du PublicScreen de *J. Tyberghein.* Version 2.0.

KCD:

Pour changer facilement de répertoires sans avoir à garder tout le temps le chemin en mémoire. La structure du disque est affichée par l'intermédiaire d'une interface graphique. Simplicité d'utilisation.

CustReq:

Pour paramétrer vos startup sequences, celles-ci vous obéiront au doigt et a l'oeil. Version 4. Auteur: *Jonathan Potter.*

TapesTry:

Petit utilitaire pour lier un dessin à votre écran du Wb (beau résultat, agréable à l'utilisation). N'importe quelle image IFF d'un

bitplane (2 couleurs) peut ëtre chargée. Version 2.0. Auteur: *Joe Hitchens*.

MoveSSP:

Il copie la stack de votre système de la CHIP Ram vers la FAST Ram, généralement peut être appelé comme part de votre Startup Sequence. Version 1.1. Auteur: *A. Wichura*.

ToolManager:

Avec ce programme vous pouvez ajouter vos propres programmes au menu OUTIL de votre Wb 2.0. Version 1.1.

CAM #459

AnyMail:

Ce programme a été créé en remplacement du notificateur de messages de l'UUCP de l'Amiga, j'ai nommé l'Inform. Il vous informera des messages reçus par l'apparition de l'écran du Wb en avant plan et l'ouverture d'une fenêtre comportant le nom de l'auteur du message et le sujet de celui-ci. Version 1.0. Auteur: *Chris Hind Genty*.

WbUndo:

Ce programme très pratique vous permet d'extraire les programmes archivés avec des archiveurs du type Arc, Zoo etc... Son utilisation est très simple et vous n'avez plus à passer par le CLI pour son exécution. Version 1.0. Auteur: *David Queen*.

SerServer:

Un BBS permettant de se connecter à votre ordinateur à distance pour pouvoir travailler. Version 1.03. Auteur: *Michael R. Mossman*.

XPRGate:

Programme de fichiers via un modem utilisant le standard XPR pour les librairies de transfert de fichiers externes. A été réaliser d'abord pour être utilisé avec le BBS TransAmiga. Version 1.0. Auteur: *Timothy J. Aston*.

Smodem:

Pour envoyer des commandes à un modem, ou tout autre chose dans un environnement BBS. Version 1.1. Auteur: *David Lebel*.

PLW:

Programme de transfert de données via un modem compatible Hayes, il offre des particularités intéressantes (protocole de l'appelant, date et heure de l'appel, accès aux fichiers protocoles avec mot de passe, etc...). Très facile d'utilisation. Version 3.0. Auteur: *Christian Fries*.

DMS:

Utilitaire permettant aux utilisateurs de compresser et d'archiver les disquettes. Cette version nécessite au moins 512Ko et l'AmigaDos 1.2 ou plus. Version 1.02. Auteur: *SDS Software*.

NiftTerm:

Emulateur de terminaux h19/VT102/VT52 pour l'Amiga. Originellement créé pour être utilisé avec DNet, cette version a été améliorée pour être utilisée comme un émulateur normal de terminaux. Auteurs: *J. Newman et Todd Williamson*.

SERIAL:

Programme réalisé pour surveiller trois lignes de status du port série (DTR, CTS, CD). Auteur: *Ned Kelly*.

JollySoftNews:

C'est un lecteur de nouvelles basé sur Intuition pour l'UUCP de l'Amiga (de Matt Dillon). Version 0.03. Auteur: *Roger Holmstedt*.

CAM #460

Wrap:

Programme écrit pour 'wrapper' une image autour d'une sphère ou d'un cylindre dans Sculpt Animate 4D. Le résultat est sensationnel. Vous n'avez qu'à regarder l'exemple inclus pour vous en persuader. Version 1.32. Auteur: *Martin Koistinen*.

PCX2IFF:

Utilitaire permettant de visualiser sur l'Amiga des fichiers graphiques du type IBM.PCX. Il convertit ces fichiers en fichiers IFF pour pouvoir en plus les manipuler à votre guise. Auteur: *David Godshall*.

Quantizer:

Il convertit les images 24 bits 'couleur réelle' en images 256 couleurs ou moins. Il utilise un algorithme sophistiqué mixant les coupures médianes, la méthode populaire et un algorithme fait maison. Version 1.0. Auteurs: *Christophe Labouisse et Frédéric Louguet*.

Qrt_to_IFF24:

Convertit des fichiers images QRT 24 bits (donnés par DKBTrace et QRT) en fichiers IFF 24 ILBM de l'Amiga sans compression 'byterun'. Auteur: *Viet Ho*.

3DPlot:

Visualisez vos fonctions du type Z=F(X,Y) en 3D. Vous avez de plus le contrôle sur la rotation, l'échelle, la position, la résolution, les couleurs, etc... Version 2.0. Auteur: *Randy Finch*.

Homard Jovial
Ed l'Epicier.

BON DE COMMANDE

A retourner à l'adresse suivante:
PDS FREE LINE
7, RUE DE COURSIC
64100 BAYONNE
TEL:59.59.19.37

Pour la Belgique
(lecteurs belges uniquement):
MiA SOFTWARE
K.V. Overmeirelaan, 20
2100 ANTWERP

FISH 1-500 (15 F)

CAM 1-470 (15 F)

HERMES FRANCE 1-31 (20 F)

Les disquettes suivantes sont doubles (2 x 15 frs):
17,84,86,101,107,123,126,143,146,151,163,369,370,
374,377,379,386,387,393,400,406,
407,409,411,413,414,415,419,422,432,436,437,438.

NOM:
PRENOM:
ADRESSE:
CODE POSTAL:
VILLE:
Nombre de disquettes commandées:
Prix unitaire: 15 F ou 20 F
Option Envoi Recommandé: 15 F
Montant Total à payer:
Signature:

Réglement à l'ordre de PDS FREE LINE
par chèque ou mandat postal

VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !
FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS, AVEC UNE ANNONCE DANS CETTE NOUVELLE RUBRIQUE d'*AmigaNews*. 270F HT PAR MOIS MINIMUM DE SIX PARUTIONS PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F)
VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT.
DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 15 DU MOIS.

MIDI-PYRENEES

31

VOLUMM s.a.r.l.

TOUT L'AMIGA , RIEN QUE L'AMIGA !
DEVELOPPEURS DU LOGICIEL
VOLUMM-4D
30 RUE PHARAON
31000 TOULOUSE
TEL : 61.53.36.09

PROVENCE COTE-D'AZUR

83

RMD

CINEMA VIDEO INFORMATIQUE

distributeur MAGNI

AMIGA 3000
VAR CENTER
Applications Professionnelles
Bornes interactives
Régie Broadcast
Infographie...
Rue de Madagascar
83150 BANDOL
Tel : 94 32 21 21
Fax : 94 32 50 30

REGION PARISIENNE

91

MONTGERON
Centre Cial LA FORET

AMIGA 500 AMIGA 2000
Logiciels & Périphériques

PHOTO-FOC

69-40-51-69

EST

69

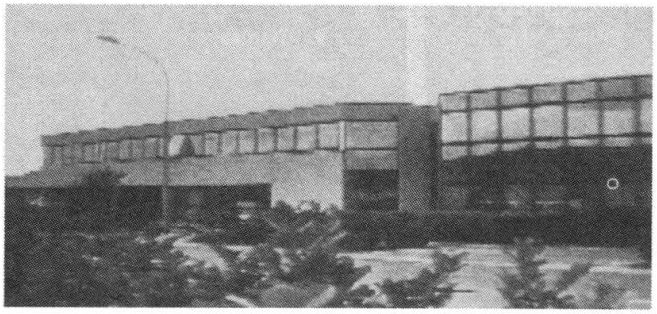
GELAIN

REVENDEUR AGREE COMMODORE-AMIGA

TOUT POUR VOTRE AMIGA
500 - 2000 - 3000

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

22, avenue de Saxe - 69006 LYON
Tél. 78.52.77.62 - Métro Foch



AMIGA

GROUPE SEREL FRANCE

173, RUE LEON JOUHAUX
ZI DU PRUNAY
78500 SARTROUVILLE
TEL (16-1) 39 13 64 96
FAX (16-1) 39 15 14 40

NOUVEAU

A500 PLUS
1MEGA CHIP
KICKSTART 2.0
WORKBENCH 2.04
3290F

A500 PSG	3190F
A500 PLUS ADV	3490F

A500EXT 512K	2990F
A500 1 M0 CHIP	3190F
A2000	5990F
MONITEUR 1083	2200F
MONITEUR 1084	2500F
DISQUE DUR A590	2990F
IMPRIMANTE 1500C	1990F
IMPRIMANTE 1270	1990F

COMPOSANTS

-PLA C64	44,30F
-8520	105,55F
-AGNUS 500K	406,92F
-AGNUS 1M0	513,54F
-AGNUS 2M0	538,45F
-DENISE	212,30F
-DENISE ECS	308,36F
-PAULA	302,45F
-GARY	134,85F
-CARTE A500	889F

(sans composants sauf RAMS et TTL)

-1 MEGA pour A590	590F
-ADAPTATEUR CLAVIER A2000 pour CDTV	95F

PRODUITS ADDITIONNELS
GVP- ARCHOS- POWER- WESTERN

-EXTENSION 512K HORLOGE	390F
-COMBO 322 22MHZ, 1M0	7990F
-COMBO 333 33MHZ, 4M0	15990F
-AVIDEO 12 4096COUL.	2390F
-AVIDEO 12 16M COUL.	3990F
-DISQUEDUR 40M0 BUSXT	2168F

SERVICE APRES-VENTE AGREE
SOUS GARANTIE / HORS GARANTIE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

DEMANDER DOMINIQUE 39 13 64 96

SALUT A-NEWS!

Il y a quelque chose qui m'intrigue.

Qu'est-ce-que la mémoire cache et à quoi ça sert?

Est-ce un synonyme de mémoire virtuelle?

Et à quoi sert le RAM disk de l'Amiga?

Malheureusement non, mémoire cache et mémoire virtuelle désignent bien des types de mémoire différents. Voici donc quelques explications sur les circuits mémoires et leurs utilisations qui permettront de mieux comprendre le sens de ces mots. Il faut distinguer dans le mot mémoire deux sens distincts, le sens ***physique*** *ou électronique du terme (circuit mémoire dynamique, circuit mémoire statique, etc.) et le terme plus* ***générique*** *(mémoire centrale, mémoire cache ou mémoire virtuelle).*

Tout d'abord, qu'appelle-t-on mémoire au sens physique ?

C'est un mécanisme électronique permettant de stocker un ensemble ordonné d'informations binaires. Chaque informa tion (ou bit) peut prendre deux valeurs distinctes 0 ou 1 et a une place bien définie (une adresse) dans le circuit.

C'est la méthode de stockage qui fait les différences entre les mémoires.On peut distinguer deux grandes catégories:

MEMOIRE DYNAMIQUE

Principe: 1 information (1 bit) = 1 transistor

On utilise, en fait, un phénomène particulier aux transistors électroniques de type MOS ("la capacité parasite").

Ecriture dans la mémoire: pour mémoriser une information, on commence par indiquer au circuit le numéro de la case mémoire qui nous intéresse, ensuite on décharge la capacité du transistor correspondant, puis on la charge pour stocker un 1 sinon on la laisse telle quel pour stocker un 0.

Lecture dans la mémoire: pour lire la valeur d'une information, on donne d'abord le numéro de la case mémoire (comme pour l'écriture). Ensuite, le principe électronique utilisé contraint le circuit à d'abord décharger la capacité du transistor correspondant, ce qui permet de savoir si cette capacité était chargée (1 en mémoire) ou déchargée (0). Avant de recommencer toute opération, on doit remettre la case mémoire dans l'état dans lequel elle était avant la lecture, et donc refaire un chargement de capacité si le bit lu était un 1.

- **Avantages des mémoires dynamiques:**

- Intégration très importante: dans un petit circuit de quelques mm2 les techniques utilisées peuvent rassembler plusieurs millions de transistors.

- Ces circuits mémoires sont nettement moins chers que les autres. Prix du 41256 (c'est son nom!!!)pour l'Amiga environ 30Frs (il en faut 16 pour 512ko). Il faut savoir que les prix peuvent varier beucoup (il y a quelques temps, ils valaient quatre fois plus...)

- **Inconvénients:**

La charge des capacités ne tient pas longtemps et il faut donc "rafraîchir" très souvent la mémoire. En conséquence, le temps d'accès à l'information (temps à attendre pour avoir l'information) est relativement long et fait perdre du temps au microprocesseur. Cependant, il existe des circuits plus ou moins rapide (le prix est en fonction de cette rapidité). Pour l'Amiga, par exemple, le temps d'accès est de l'ordre d' une centaine de nano-secondes (une nano-seconde = 1 milliardième de seconde !).

MEMOIRE STATIQUE

principe: 1 information = 1 bascule

Pour ces mémoires, pas besoin de rafraîchissement. La lecture et l'écriture sont directes et se font donc plus rapidement.

- **Avantage:** ces mémoires sont très rapides, elles ne font pas attendre le microprocesseur. Le temps d'accès est seulement de quelques nano-secondes.
- **Inconvénient:** Elles sont plus volumineuses, et leur coût est très élevé.

Ces deux catégories de circuits vont donc être utilisées en fonction de leurs avantages.

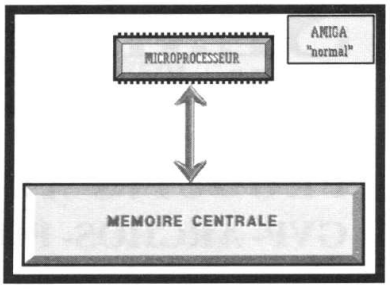


fig.Memoire seule

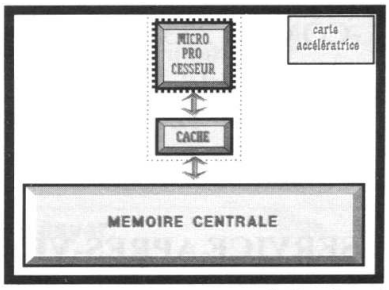


fig.Memoire cache

Sur l'Amiga en configuration normale, la mémoire centrale est constituée par des composants de type dynamique (coût moindre).

Par contre lorsque l'on utilise des cartes accélératrices, tout est mis en oeuvre pour faire attendre le moins possible le microprocesseur. L'utilisation de RAM dynamique est donc à éviter. Deux solutions sont envisagées généralement:

- Utiliser seulement de la mémoire statique comme mémoire centrale. C'est de loin la solution la plus onéreuse.
- Utiliser tout de même de la mémoire dynamique comme mémoire centrale et placer un cache (mémoire intermédiaire constitué de RAMs statiques) entre le microprocesseur et la mémoire centrale (voir figure).

Fonctionnement du cache

Lorsque le microprocesseur demande l'accès à une information particulière de la mémoire centrale, ce n'est pas seulement celle-ci qui est transférée dans la mémoire cache mais un bloc de mémoire entier (souvent quelques dizaines d'octets).

Le cache contient ainsi plusieurs blocs qui sont remplis au fur et à mesure des besoins du microprocesseur. Quand tous les blocs sont remplis, un système de contrôle du cache détermine quel bloc va être écrasé par le nouveau. (le bloc le plus ancien dans le cache par exemple).

Ce principe utilise le phénomène de localité (spatiale et temporelle; Ehhhh oui Albert, même dans l'informatique!!!) des références faites par le microprocesseur à la mémoire. En d'autres termes, il suffit de faire un petit peu de programmation langage machine pour se rendre compte qu'un programme a tendance à faire appel à des adresses mémoires qui ont été récemment utilisées (localité temporelle dans les boucles, variables locales ou piles), ou encore des adresses qui sont proches les unes des autres (localité spatiale dans la succession des adresses pour un même programme par exemple).

Grâce à ce cache, le microprocesseur a moins souvent accès à la mémoire lente. Cependant, le système perd du temps à recopier le bloc complet. il faut donc définir une taille de bloc raisonnable. De plus, le prix de l'ensemble du cache est lié directement au nombre de blocs dans celui-ci, il faut donc là aussi veiller à faire une bonne évaluation du nombre requis (c'est le travail du concepteur).

Le cache permet de limiter les pertes de temps en accès mémoire. Mais pour concevoir des architectures de machines vraiment efficaces les concepteurs se sont rendu compte qu'il fallait éviter le gaspillage de celle-ci, ce qui nous amène à parler de la mémoire virtuelle.

Mémoire virtuelle

Les concepteurs utilisent le système de mémoire virtuelle pour gérer au mieux la mémoire centrale quand des programmes nécessitent un espace susceptible d'être supérieur à celui de la mémoire centrale ou qu'il faut partager cette mémoire entre plusieurs programmes (cas du multitâche de l'Amiga qui n'utilise pas cette méthode en configuration normale).

Concrètement mais sans rentrer dans le détail, le programme bénéficie d'un champ d'adressage très vaste qui est indépendant de l'adressage réel de la machine. Un contrôleur (circuit électronique spécialisé) traduit donc l'adresse virtuelle en adresse réelle et n'alloue que la mémoire qui est réellement utilisée. Ce contrôleur est chargé d'éviter le gaspillage de mémoire ou l'émiettement de celle ci.

Il est possible de combiner l'utilisation d'un cache et l'adressage virtuel.

Conclusion

Lle cache donne l'illusion de travailler avec une mémoire plus rapide. De même, le mécanisme de la mémoire virtuelle donne l'illusion de disposer d'une mémoire plus grande. Que nous réservent alors les futures machines?

Le RAM DISK de l'Amiga permet de disposer de la mémoire libre (non réservée par une tâche) comme support de fichiers au même titre qu'une disquette. On peut donc y créer des fichiers, les lire normalement, les modifier et les détruire comme on peut le faire sur une disquette.

L'avantage évident du RAM DISK est la très grande rapidité de ces manipulations puisque l'accès à ces fichiers est direct, pas besoin d'aller chercher l'information sur le support magnétique d'une disquette et de la recopier dans la mémoire (elle y est déjà!!!).

Le mode d'accès au RAM DISK est le même que pour les autres unités DF0:, DF1: ou dH0: par exemple.

Pour bénéficier du RAM DISK dans le WORKBENCH, il suffit d'y faire allusion dans le startup-sequence de la disquette WORKBENCH (LIST RAM: par exemple). Une îcone apparaîtra alors sur l'écran du WORKBENCH.

L'utilisation du RAM DISK est fortement conseillée car elle peut être synonyme de gain de temps énorme. Mais attention, votre Amiga a lui aussi besoin de mémoire donc faites là chasse au GASPI!!!.

Jérôme Pagès

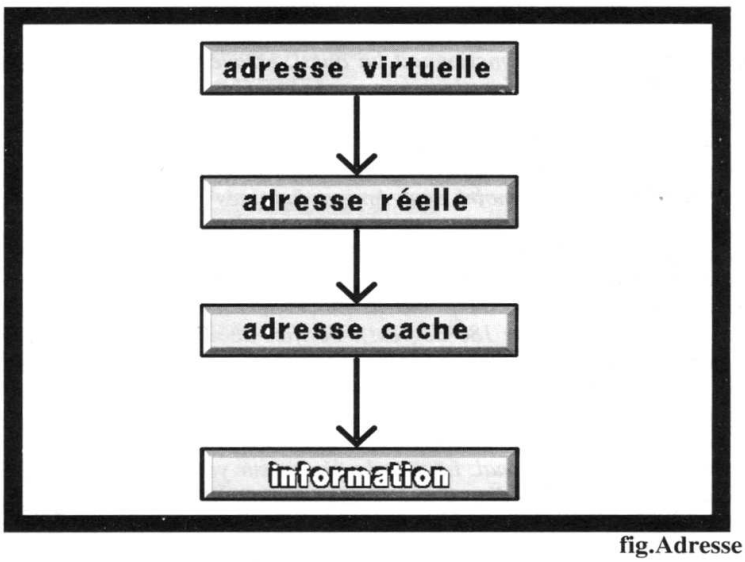


fig.Adresse

ATTILA PDS

Association Loi de 1901.

Les nouvelles disquettes tombent chez ATTILA comme les feuilles des arbres à l'automne. Commandez donc les NEWS là où elles se trouvent ! Animations, slide-shows, music-disks, mégadémos, modules, utilitaires, radio-amateurs et Fred Fish jusqu'à 560.

Traitement sous 48 heures

(15 Francs le disk frais de port compris + 1 gratis par tranche de 10)
10 Francs le catalogue complet sur disk ou enveloppe timbrée à votre nom avec D7 vierge.

ATTILA
BP 192
63805 COURNON CEDEX

Cher Amiga News,

Ayant dû changer mon lecteur interne qui n'en pouvait plus, je suis confronté à un problème insoluble pour moi. En effet, mon nouveau lecteur DF0 (EPSON) refuse de lire presque la totalité de mes disquettes à l'exception de quelques unes.

Mon lecteur externe, (CUMANA), qui lui avait toujours parfaitememt fonctionné, n'en lit plus aucune. J'ai essayé de faire démarrer le système avec le DF1 grâce au boot selector, mais il n'y a rien à faire.

Existe-t-il un remède à mon problème, si oui, je vous serai reconnaissant de me l'indiquer car ici, loin de la métropole, je dois me débrouiller tout seul pour cela.

Georges Calduch, Kourou (97)

Nathalie *: Il n'y a rien à faire, je crois, sinon tout jeter avant de devenir psychotique!*

Jérôme *: Mais non, mais non! Avant de trouver un remède à votre problème, il faut arriver à le cerner.*

1) Première chose, avant tout, vérifier parfaitement les opérations et connexions que vous avez effectuées lors du remplacement de votre lecteur interne. Soyez sûr de vous.

2) Vérifier que vos disquettes soient lisibles normalement. Testez les sur un autre Amiga par exemple. Si ce n'était pas le cas, la source du problème serait votre ancien lecteur pas tout à fait au format standard (peu probable puisque le DF1 fonctionnait avec les mêmes disquettes...)

Arrivé ici, on est sûr d'une seule chose: la bonne qualité des disquettes.

3) Puisque le CUMANA fonctionnait lui aussi, essayez-le sur un autre Amiga. S'il fonctionne, votre machine est directement en cause.

4) Si vous en avez la possibilité, essayez le lecteur EPSON sur une autre machine en drive interne. Soyez sûr de ce que vous faites sinon il y aura au moins deux Amigas "plantés" en Guyane.

Si le drive fonctionne correctement, il s'agit probablement d'un des deux 8520 de votre machine. Pour le savoir, les sortir délicatement et inversez-les (l'un prend la place de l'autre uniquement, pas de rotation de 180 degrés!). Vérifiez de nouveau le comportement de votre machine (clavier, souris, joystick, imprimante éventuellement). En cas de changement de comportement, il s'agit du 8520 B (qui s'occupe des drives). Vous pouvez le commander chez certains revendeurs présents dans les pubs du journal. Le peu de détails sur votre problème nous empêche d'étudier d'autres éventualités. Bon courage.

A Amiga News,

Je possède un AMIGA 500 depuis un an. J'ai découvert votre revue de Septembre par hasard. Aussi j'aimerai bien vous poser quelques questions: Mon Amiga m'a été livré avec le STARTER KIT, paquetage de logiciels comprenant entre autres KINDWORDS 2.0. J'ai étendu mon Amiga à 1 Mo (je sais... C'est pas beaucoup d'octets! (Jérôme: Ehhh, c'est déjà ça...)) pensant que le logiciel fonctionnerait beaucoup mieux. Le problème est que même si le logiciel tourne sur mon 500, je n'aime pas du tout l'idée de devoir à chaque fois faire des échanges entre la disquette de KINDWORDS et celle du WORKBENCH. Ceci est dû au fait que je n'ai qu'un seul lecteur de disquettes et ces manipulations semblent me coûter de la place mémoire. J'aimerais pouvoir disposer d'une disquette autobootable qui charge le programme KINDWORDS et possède le minimum du WORKBENCH afin de pouvoir changer de disquette uniquement pour la sauvegarde du fichier texte...

Pierre Sogno (73)

Jérôme: *La seule chose à faire pour éviter les échanges de disquettes est de ne pas utiliser la disquette Workbench pour accéder au bureau mais de booter directement sur la disquette Kindwords. Celle-ci contient son propre bureau et ne vous demandera pas d'insérer une disquette Workbench.*

Messieurs

Au début du mois de Juillet, en recevant le numéro 37 d'***Amiga-News***, c'est avec un intérêt tout particulier que je me penchai sur l'article traitant de Publishing Partner Master car cela faisait des décennies que je recherchais un logiciel de P.A.O. à la fois puissant, pas trop cher et permettant une impression correcte sur ma pauvre petite Star LC24-10 (oui, je parle de P.P.M. Light et non de P.P.M.).

Je sautai donc goûlument sur mon téléphone pour joindre Upgrade Editions; c'est alors que le technicien me fit une révélation qui me plongea dans une peine inconcevable : il m'était impossible d'utiliser P.P.M. (même Light) sur ma "petite 500 chérie" malgré la charmante A-501 qui se proposait de tenter cette expérience avec moi et 'MIGA. Pourquoi me diriez-vous? (la larme à l'oeil). Eh bien parce-que ma 'MIGA est trop vieille et que son riche abdomen ne contient pas une des révolutions des temps modernes: Big Agnus! Et oui, il est nécessaire de posséder un minimum de 1 Mo de Chip Memory pour pouvoir utiliser P.P.M. ... Le but de cette correspondance est, bien sûr, d'informer tous les lecteurs d'Amiga-News de ma consternante découverte, mais aussi de lancer un cri d'alarme (HAAARG !!!) et d'appeler à l'aide. Comment pourrais-je faire pour que ma charmante bestiole retrouve sa jeunesse et puisse lutter contre d'infâmes programmeurs qui ont décidé de jeter aux oubliettes tous les possesseurs d'Amiga ayant acheté leur bête il y a plus d'une semaine (le mien, je l'ai adopté en 1989). Je pense tout particulièrement aux possesseurs d'A-1000 pour qui aucune alternative (à part le suicide) n'est proposée (Jérôme : Sniiiiif...). Pour les A-2000, diverses propositions (malhonnêtes ?!?) sont faites mais leur prix se situe aux alentours du Millier de francs, ce qui est tout de même assez cher (on n'a rien demandé après tout !).

Vous avez donc devant vous un homme désespéré qui après avoir cru acheter une formidable machine capable d'offrir à bas prix de formidables performances, se voit dans l'incapacité d'utiliser ses logiciels à la suite d'un caprice du grand méchant Commodore allègrement suivi par les programmeurs. Je n'ai rien contre Big Agnus, mais est-ce un prétexte pour rendre H.S. des milliers de machines déjà en service, s'ils espèrent par ces moyens nous faire acheter une nouvelle Miga alors que l'autre n'est même pas morte, ils se trompent !

Puisque c'est comme ca, je vais m'endetter sur 350 ans pour réunir les quelques milliards nécessaires à l'achat d'un Mac !...

Je vous lance un au revoir plein de tristesse et j'espère que vous pourrez m'indiquer la solution pour sauver la race en voie d'extinction des Migas "Low-Cost".

Willy Aroche (83)

Jérôme: *Confirmation de Upgrade Editions, Ni P.P.M. Ni P.P.M. Light pour les 500 "moins", le Méga Chip est effectivement nécessaire. Si vous êtes un inconditionnel de la série, il vous reste encore P.P.M. Junior qui fonctionne avec 512 Ko pour une puissance moindre bien entendu. Cette version sera disponible avant fin décembre pour la somme de 990 Frs. Quant à la politique du grand méchant que vous citez, elle est bien sûr discutable. Cependant, imaginons que tous les programmes qui sortent doivent rester compatibles avec un Amiga 1000 équipé de 512 Ko et de son seul lecteur interne (les lecteurs externes valaient plus de 2000 Frs il y a encore peu de temps, et les cartes mémoires, je n'en parle pas...) Quel dommage que ces logiciels ne profitent pas de la débauche de puissance à un prix de moins en moins élevé.*

La solution? Faire des logiciels qui s'adaptent directement à la configuration de son système (du 68000 au 68040 avec cache et coprocesseurs en prime, de 512 Ko à 8 Mégas de mémoire, d'un seul lecteur à une batterie de disques durs 16 soupapes arbre à cames en tête de 300 Mo chacun baignant dans une bassine d'azote liquide, histoire de refroidir un peu tout ça). Pensons aussi à l'écran, monochrome ou couleur mais aussi (avec l'apparition des nouvelles cartes graphiques) haute résolution 5 000 x 5000 OverScan AntiFlicking avec 16 millions de couleurs affichables parmi 3 milliards...

Il faudrait donc prévoir environ : 4 (68000, 68020, 68030, et maintenant 68040) x 4 (512 Ko, 1 Mo, 2 Mo, 4 Mo et 8 Mo) x 3 (1 lecteur, 2 lecteurs, 1 disque dur) x 2 (carte graphique normale ou

DP : TOUTES LES NOUVEAUTES...

1265 - PAH ! SIMPLE STUFF 7
Slide-show d'images fractales et de courbes de Mandelbrot très très belles. Puis également quatre démos graphiques traitant du même sujet.

NOUVEAU
***
1 - ENVOI SOUS 48 HEURES EN COLISSIMO PTT
***
2 - CATALOGUE COMPLET SUR DISQUETTE

1266 - JIMMY HENDRIX SLIDE
Slide-show accompagné d'une musique digitalisée ayant pour sujet Jimmy Hendrix.

1267 - PICK UP A PUZZLE
Jeu de puzzle réalisé en AMOS. Proposé en trois niveaux de difficulté, les puzzles sont très amusants à assembler. Une production d'une qualité professionnelle pour ce logiciel de reflexion.

1268 - PAH ! SIMPLE STUFF 6
Une compilation de six très belles démos toutes basées sur les effets de copperlist et plasma-effects.

1269 - PMC FRACTAL DEMO
Une démo vous faisant découvrir diverses courbes fractales puis des effets de zoom sur des petits détails avec un recalcul progressif. Chaque animation a nécessité 12 heures de calculs.

1270 - DEMO REVOLUTION HARLEQUIN
Une démo graphique programmée par le génial SEB de l'équipe de Tecsoft Image... A essayer absolument !

1271 - SILENCE FRANCE MEGADEMO
Belle, vraiment très belle mégadémo ! Graphismes et musiques hyper soignés. A voir impérativement, il s'agit d'une production française. Splendide !

1272 - GOLDIES # 34
Cinq très belles : Angles Vector démo ; Ultimate Sulgube démo, Sanity dee Grove, Vectra démo et Voids Mapper-Démo.

1273 - MEMO
Il s'agit d'un jeu de cartes faisant intervenir la mémoire. C'est bien réalisé, de plus tout en français et avec doc.

1274 - PICK A PUZZLE DATAS
Cette disquette contient des images à utiliser avec le jeu de puzzle présente sur la disquette n° 1167.

1275 - AGATRON ANIMATION DISK 14
Tobias Richter nous offre ici une animation nommée "Workbee". Un petit vaisseau se pose sur l'Enterprise...

1276 - JOKEN HIPPEL SOUND DEMO
Démo musicale et graphique du groupe hollandais Axis.

1277 - MCTB III
Une ensemble de très bonnes musiques, le tout superbement présenté.

1278 - CLASSIX 1
Cinq musiques issues des oeuvres de Jean-Sébastien Bach. Le son a un très bon rendu... les amateurs de musique classique apprécieront.

1279 - PICTURES AT AN EXHIBITION (1/2)
Musique classique interprétée à l'aide du logiciel Sonix. A réserver aux amateurs, en deux disquettes...

1280 - PICTURES AT AN EXHIBITION (2/2)
La seconde disquette.

1281 - FORMS REALLY UNLLIMITE 1.04
Utilitaire écrit en langage AMOS. Il s'agit d'un traitement de texte évolué permettant de créer des mises en page évoluées, notamment sous forme de tableaux, avec un puissant module d'édition de masques.

1282 - WHAT GLORY IS ALL ABOUT
Uniquement trois images et trois musiques sur cette disquette. Lorsque je vous dirais qu'il s'agit d'une production du groupe Dexion, vous comprendrez que les images, autant que les musiques, sont géniales... A voir et à écouter de toute urgence.

1283 - MUSIC DREAM 1
Super compilation musicale présentée par Phenoména et regroupant une vingtaine d'excellents morceaux. Un synthé et un équalizer agrémentent cette démo.

1284 - AGATRON ANIM' 28
Tobias Richter signe ici une nouvelle fois une très belle démo, animation 3D d'une scène de la Guerre des Etoiles.

1285 - HORROR SHOW 1
Cette démo vous installe devant une télévision sur laquelle défilent des animations extraites de film d'horreur. Bien réalisé !

1286 - MUSIC POWER PACK 3
Deux excellentes musiques digitalisées : Vanilla Ice Mix et breakdown in Sécurity.

1287 - ROLLERBALL (DISK 1/2)
Des scènes de matches de Rollerball ont été filmées, puis digitalisées et enfin réassemblées sous forme d'animations IFF. C'est très bien réalisé, l'ensemble tient tout de même sur deux disquettes ! Et attention, il faut 2 Mo de RAM !!! Les amateurs de ce sport spectaculaire apprécieront, le tout en écoutant une fugue en D-mineur...

1288 - ROLLERBALL (DISK 2/2)
La seconde disquette.

1289 MONTYS ANIMATED DEMOS N
Superbe animation du décollage et de la mise en orbite d'un satellite par la navette spatiale, puis atterissage... Une longue et très belle démo nécessitant 1 Mo. Une seconde animation nommée Holocauste vous emmenera sur une planète étrange dont le sort n'est pas très enviable.

1290 - ULTRAGRAPHIC ANIM 5
Deux animations : la première "Ghostbusters" dans le style de qu'à fait ReadySoft avec la série des Dragon's Lair relate la mise en alerte des chasseurs de fantômes, la seconde représente un cow-boy ayant quelques difficultés avec son cheval.

1291 - MADONNA SLIDE-SHOW
Une nouvelle série de digit's en l'honneur de la chanteuse Madonna...

1292 - ANIMEX
3 anims DPaint III, simpliste...

1293 - TMS ANIM'S 1
Trois animations produites par The Moon Soldier... Ces trois anim's figurent déjà sur d'anciennes disquettes...

1294 - AGATRON ANIMATION 24
Une autre oeuvre de l'impressionnante collection d'animations produites par Tobias Richter, nommée Kuli-anim. Pour une fois il ne s'agit pas de vaisseaux spaciaux. Un stylo se promène sur une feuille de papier... Superbe. Une seconde animation nommée Ping-Pong représente cette fois ci le vaisseau Enterprise...

1295 - PAH ! SIMPLE STUFF 5
Une compilation de six très belles et excellentes démos : Vectra démo, Jazz Intro, Faceless World, Wrath of the Demon, Music though et Jarre Tune démo.

1296 - AGATRON ANIMATION DISK 17
Twok-anim vous est offerte par Tobias Richter et le Star-Trek European Fan-Club. Superbe, mais nécessite 1 Mo !

1297 - SYNTH MUSIC 4
Trois superbes musiques : Gonna Make You Sweat, Groove is in the Heart et I can't Stand It.

1298 - THE DEAD DANCE TRASH
Un super démo-disk présenté par Norsthar, c'est très bien réalisé mais en fait assez classique. La musique hard est très bonne. A essayer !

1299 - SOC' BRIGADE-BOXER
Une autre mégadémo nommée Boxer et produite par le groupe 'Socialist Brigade'. Diverses démos variées pour un ensemble efficace.

1300 - BATTLE CHESS DEMO
Démonstration tournante du superbe jeu d'echecs 3D produit par Interplay où les pièces se battent réellement en duel sur l'échiquier.

1301 - MORE CLASSY ANIM'S 2
Quelques nouvelles animations de Steve Packer. Retrouvez Chuck dans diverses situations toujours insolites. Au total cinq démos;

1302 - SARGEN D'S MORTAL SIN 1
Quatre démos inédites venues de Finlande ! La première produite par Complex est une suitte d'animations 3D vecteurs pleins géniale ! le reste n'est pas mal non plus. Une très bon démo disk.

1303 - MEGAMUZAK'N'PAX # 48
Douze très belles musiques... certaines sont vraiment originales et d'une qualité de haut niveau... Avec également une très belle démo 3D produite par Vertigo.

1304 - INSAINE PACK 2
Compilation de six démos de groupes très célèbres. Avec deux jeux de wargame-text. Un esnemble sympa.

1305 - PRO-VIDEO PLUS DEMO
Démonstration de ce que l'on peut obtenir avec cet ancien programme de che JDK Images.

1306 - OK DATAS VOLUME II
Musiques réalisées avec le logiciel Octalyzer (huit voies). Il s'agit de datas et il est nécessaire de posséder préalablement le logiciel Octalyzer pour utiliser ce disk.

1307 - EVOLUTIF PACK 005
Compilation de quatre très belles démos. Cryptoburners 3D (à regarder avec des lunettes rouges et bleues pour obtenir un effet de 3D très réaliste) ; PMC MESMERIZED ; NO-LIMITS JOURNEY et SLIPDREAM.

1308 - LSD PACK DISK
Trois super démos. Devious Disaster by Phénoména, Coma First démo (super démo 3D vectors-filled) et une autre démo de Phénoména : Animotion, super belle !

1309 - POWER PACK MUSIC DISK 2
Trois musiques : RAF REMIX, CUBIX, HIGH NRG. Morceaux très très bien mixés.

1310 - SORCERIAN HELP DISK # 1
Aides, plans et solutions, autant pour des jeux d'aventures, jeux de rôle, arcades... etc. Superbement présenté, agrémenté d'images IFF (plans), le tout en français !!! Une production signée Floppy. Chapeau pour cet énorme travail. Cette collection comporte 7 disks, tous indispensables !

1311 - SORCERIAN HELP DISK # 2
1312 - SORCERIAN HELP DISK # 3
1313 - SORCERIAN HELP DISK # 4
1314 - SORCERIAN HELP DISK # 5
1315 - SORCERIAN HELP DISK # 6
1316 - SORCERIAN HELP DISK # 7

1317 - BURNING ANGELS # 1
Quatre superbes démos dans cette compilation proposée par Symbiosis et un moniteur langage machine.

1318 - NEWTRON "MUSIC-BOX"
Compilation de six musiques, bonne présentation, avec synthé et équalizer. Les musiques sont originales et l'ensemble constitue un bon music-disk.

1319 - ZZ-TOP SCULPT ANIMATION
Un patchwork de démos en tous genres, images, animations, digitalisations sonores...

1320 - TUFF STUFF 21
Compilation de neuf belles démos classiques. Une compil' sous le label Red-Sector avec des "morceaux de choix" !

1321 - RADIO AMATEUR DP # 1
Cette série regroupe tout un tas d'utilitaires plus spécialement dédiés à la communication et aux transmissions.

1322 - RADIO AMATEUR DP # 2
1323 - RADIO AMATEUR DP # 3
1324 - RADIO AMATEUR DP # 4
1325 - RADIO AMATEUR DP # 5
1326 - RADIO AMATEUR DP # 6

1327 - ATLAS MEGADEMO
Très belle mégadémo... assez classique et bénéficiant d'une réalisation très soignée.

1328 - VISION MUSIC-DISK
Un disk rempli avec de la Funky-House -Music...

1329 - DEMOTEK 27
Suntax Error Démo, Magnetic Fields et Enjoy the Silence.

1330 - COOL FRIDGE PACK
Pack de 7 démos réalisées à l'occasion de deux Démo-Compétitions (RSI-Party et Bounty-Party_démo).

1331 - MEGA-TUNE DISK 1
Compilation musicale de super qualité présentée à la façon d'une mégadémo avec en final un "juke-box" vous donnant accès à de très très belles musiques. En 3 disks !

1332 - MEGA-TUNE DISK 2
1333 - MEGA-TUNE DISK 3

1334 - TRACKER PACK 2
Compilation de onze démos et intros de qualité et de styles différents dont certaines sont superbes !

1335 - TRACKER PACK 3
A nouveau tout un lot d'intros et de démos, 12 au total.

1336 - TRACKER PACK 4
Dix nouvelles démos et intros.

1337 - GOLEM'S GATE SLIDESHOW
Un très très beau slide-show d'images de chevaliers, monstres, sorciers, mages... et autres jolies princesses !

1338 - DEMOTEK 33
Compilation de sept démos toutes très belles et inédites. Un ensemble présenté une fois de plus par Symbiosis.

1339 - DR SCULPT ART DISK 1
Comme le nom de son auteur ne le laisse pas supposer, ce superbe slide d'images ray-tracées a été réalisé avec le logiciel Imagine d'Impulse, résultats impressionnants !

1340 - DEMOTEK 31
Huit intros et démos choisies, compilées sur disk par l'excellent team Symbiosis.

1341 - SLIDE COMICS 8
Laurent BURNIER nous offre à nouveau un très très beau slide ayant pour sujet les Comic's.

1342 - SLIDE COMICS 9
La qualité de ces dessins est vraiment impressionnante ! Des reproduction parfaites ! Celui-ci est dédicacé par L'auteur à José DUARTE.

1343 - SLIDE COMICS 10
Numéro anniversaire, en effet, Laurent BURNIER exerce ses talents et vous offre des slides depuis maintenant plus de trois ans ! Les dessins sont ici largement illustrés de textes passionnants sur l'histoire des Comics.

1344 - SLIDE COMICS 11
Décidément, l'auteur de cette série nous offre ce mois-ci une collection impressionnnante. Toujours aussi parfait.

1345 - GIRLS FOR X-MAS 90
Slide-show érotique en couleurs. Des digitalisations très réussies pour un slide très soft.

1346 - MERY GOLDIES # 32
Trois démos : The Final Frontier Part 1 ; Hunt for 7th October et Gardamon. Une qualité à toute épreuve.

1347 - MERY GOLDIES # 33
Cinq démos : Amaze X-Mas, Obvious Disaster, Total Triple Trouble, Panique et Vector démo. A nouveau un ensemble de super qualité.

1348 - MERY GOLDIES # 35
Quatre autres démos : 8th Union, Complex Suck for Ever It, Revolution, Enforcements. Egalement un choix judicieux parmi les meilleures démos.

1349 - MERY GOLDIES # 36
Cinq démos supplémentaires : It's so Cool, Power Munker, Dépêche Mode, Double démo, curved Vector Scroll. La super qualité estau rendez-vous pour ces démos inédites.

1350 - MERY GOLDIES # 37
A nouveau 5 super démos : LandScape, Euphoria, BBS Commercial, Animotion et Pussy Démo. Un coup de chapeau à Mr C. Lambert pour cette collection très réussie.

1351 - JR-COMM 1.02A
Logiciel de communication pour modems en shareware.

1352 - DEMOTEK 31
le groupe Symbiosis produit ici une nouvelle compilation comprenant trois superbes démos : la première Ecstazy-démo mérite le détour, Shinig-démo : Vectors filled, Plasma effects.t. la Vraie super démo... du jamais vu dans ce style, génial ! de la programmation de très très haut niveau, tout en 3D ! Enfin la troisième démo 'rebels démo' est également géniale ! A ne louper sous aucun pretexte.

1353 - SANTORY COMPIL'
Compilation de cinq démos : The First démo, Ken Démo, Summer 90 démo, et Cyclotronic démo. Toutes ces démos sont inédites.

1354 - PIXEL PARTY
Slide-show de dessins érotiques. un travail superbe ! L'auteur ne tombe pas dans la vulgarité et le résultat est très 'artistique'.

1355 - SLIPSTREAM MUSIC-DISK 7
Ensemble de sept morceaux de musique de qualtié parfaite. des musiques signées 4-MAT.

1356 - TRIUMPH MUSIC COLLECTION 5
Huit musiques originales.

1357 - LSD EVOLUTIF PACK 006
Quatre démos d'excellentes qualité pas toutes inédites : DEFCON SEVEN-UP, VECTRA V FOR ALL, P-HUNTER, VERTIGO VECTOR 2.

1358 - BURNING ANGELS 03
Compilation de sept démos et intros par Symbiosis.

BON DE COMMANDE A retourner à :

PDS FREE LINE 7, rue de Coursic 64100 BAYONNE Tél. : 59.59.19.37

NOM	
Prénom	
Adresse	
Code Postal	
Ville	
Nbre de disquettes commandées : Prix unitaire 15 F	
Catalogue complet sur disquette : 5 F	
Option Envoi en Recommandé : 15 F	
Option Envoi en Colissimo (48 heures) : 20 F	
Montant Total du règlement joint :	
Signature :	

Important : Signature obligatoire des parents pour les mineurs.

1265	1266	1267	1268	1269	1270
1271	1272	1273	1274	1275	1276
1277	1278	1279	1280	1281	1282
1283	1284	1285	1286	1287	1288
1289	1290	1291	1292	1293	1294
1295	1296	1297	1298	1299	1300
1301	1302	1303	1304	1305	1306
1307	1308	1309	1310	1311	1312
1313	1314	1315	1316	1317	1318
1319	1320	1321	1322	1323	1324
1325	1326	1327	1328	1329	1330
1331	1332	1333	1334	1335	1336
1337	1338	1339	1340	1341	1342
1343	1344	1345	1346	1347	1348
1349	1350	1351	1352	1353	1354
1355	1356				

Pour commander, cerclez les numéros des disquettes qui vous intéressent dans la grille ci contre.

haute résolution). Nombre de configurations minimum à prévoir : 96

Le coût du développement de ce genre de projet ferait mourir de jalousie les producteurs de TERMINATOR II.

Il faut ajouter que le développement pour des configurations importantes est souvent plus facile. La vitesse d'accès au disque dur, l'utilisation d'une mémoire "mégatesque" et la vertigineuse rapidité d'exécution d'un 68030 deviennent chez certains informaticiens autant de prétextes pour ne pas faire preuve d'ingéniosité et pour écrire des logiciels ou des systèmes d'exploitation gaspillant ses ressources. Il suffit de regarder certains programmes fonctionner pour s'en rendre compte. (Not Enough Mémory, Volum RAM is full, error code 103, etc...).

Willy, pas de désespoir, tenez bon la route, votre 500 n'est pas mort (pensez à le changer quand même à l'occasion! on ne sait jamais...).

Et vous, les programmeurs sans scrupule, AU BOULOT!!!

Messieurs,

Je trouve l'idée du questionnaire assez bonne même si personnellement, l'AmigaNews actuel me satisfait pleinement (où est le Yéti!).

Juste un point d'ombre concernant les périphériques. J'ai rempli ces rubriques en fonction de ma configuration personnelle, mais il est évident qu'elle est différente dans le cadre de mon travail.

En effet, je travaille au sein d'une équipe qui produit des films vidéo et des programmes d'EAO sur PC pour les étudiants de l'université de Genève. Le PC n'étant, pour l'instant, pas de taille à rivaliser avec un Amiga pour l'animation, nous utilisons un Amiga 2000B que j'ai dopé d'une carte accélératrice A2630 + 2MB 32 bits, d'un disque dur SCSI II 40MB GVP, d'un BIG Agnus, de 5 MB de RAM et d'un disque dur amovible Supra Drive (40MB). NOUS avons un autre A-2000 (configuration identique sans carte accélératrice) relié à un banc vidéo U-Matic qui nous sert au montage des films. Mon travail consiste à créer des animations (3D,2D) pour illustrer des explications, créer des génériques, etc... Cette année, nous avons participé à un concours international d'animation sur ordinateur organisé par Daniel et magnana Thalman (IMAGINA en plus petit). Nous avons donc rivalisé avec des silicons Graphics avec (à l'époque) un Amiga 2000 + 3MB de RAM! Nous avons passé la première sélection (49 films retenus sur 200) ce qui en soi est déjà concluant. En 92 nous allons nous représenter, avec cette fois un film complètement en 3D et peut-être en 24 Bits.

Je profite de cette lettre pour remercier ouvertement Messieurs Raoul Mengis et Bertrand Belot qui m'ont permis de trouver ce travail. C'est grâce à l'expo (Amiga Show 91) du premier, où j'étais responsable du graphisme, que j'ai rencontré le second, qui, lui, m'a parlé du poste qu'offrait l'Uni. de Genève, poste où je suis entré à 17 ans.

Je voudrais aussi remercier les membres de l'Amiga Multitask Force de la section de Monthey, qui, grâce à leur passion, ont fait que nous avons fêté la première année de création de cette section, et j'espère bien que nous en fêterons d'autres.

Voilà, je crois que j'ai dit à peu près tout ce que je voulais dire. Je vous rends l'antenne. A bientôt...

Thierry Coutaz Monthey (Suisse)

Montage Digitaliseur Son - Addendum

Un petit oubli dans l'article sur le digitaliseur de son du numéro 39. Le composant référence 22, schéma partie 1 page 49 est un 74LS00.

Les prix approximatifs: AD670JN - 180F; LM 1894 - 60F; LM 1040 - 100F.

Vous pouvez commander les composants chez: ProElectronique, 23 Allée Forain François Verdier, 31 Toulouse Tél. 61 53 93 73

F.B.I.

18, rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
Tél : (1) 60 13 99 18 du lundi au vendredi
Vente par correspondance uniquement

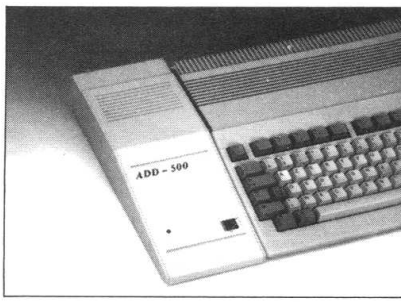
ARCHOS : LES PREMIERS DISQUES DURS SCSI FRANCAIS !

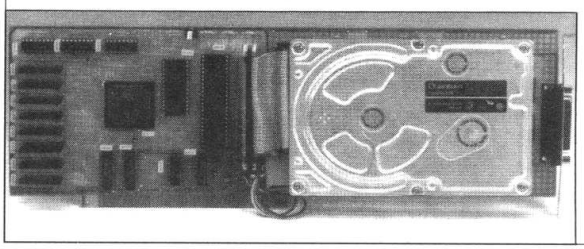
AVEC EXTENSION MEMOIRE DE 0 A 4 MO. TAUX DE TRANSFERT JUSQU'A 2 MO/S EN POINTE. SUPPORTE LES FONCTIONS SCSI DIRECT. AUTOBOOT 1.3 ET 2.0 SUR PARTITION FFS. GERE JUSQU'A 7 PERIPHERIQUES SCSI.

VERSION AMIGA 500
ADD500 45 Mo, 25 ms, 0 Ko.....3290 F
ADD500 52 Mo, 11-17 ms, 0 Ko.....3490 F
ADD500 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko.....4490 F

ADD500...est le plus complet et le meilleur compromis..." (AMIGA NEWS)

VERSION AMIGA 2000
ADD2000 20 Mo, 28 ms, 0 Ko.....1990 F
ADD2000 45 Mo, 25 ms, 0 Ko.....2790 F
ADD2000 52 Mo, 11-17ms, 0 Ko.....2990 F
ADD2000 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko.....3990 F





MEMOIRES POUR ADD500 OU 2000
KIT512 K0.....250 F
KIT1 Mo.....500 F
KIT2 M0 ..... 900 F
KIT 4 M0 .....1700 F

DISQUES DURS GARANTIS 2 ANS

PROMOTION STATION A2000
A2000 + moniteur+ DD SCSI 20 Mo + extens. mémoire 0Ko (jusqu' à 4Mo).....8590 F

AMIGA 2000
A2000...5190 F A2000 + moniteur...6890 F

AMIGA 3000
A3000 25 Mhz,WB 2.0, Unix 5.4, 5 Mo ram, DD 100 Mo, Multisync.....25500 F

INFOGRAPHIE
REAL 3D.....1490 F VERSION PRO.....4390 F
ART DEPARTMENT PRO.....1690 F
PUBLISHING PARTNER .....1790 F
DIGITALISEUR DIGITIGER II .....2950 F

AMIGA 500
A500....2790 F A500 + moniteur....4790 F
CADEAU : EXTENSION MEMOIRE 512 Ko !
A500 + (Wb 2.0, 1 Mo chip ram).....2990 F

NOUVEAU : CARTE VIDEO ARCHOS
AVIDEO 12 : 4096 COULEURS EN HI-RES JUSQU'à 768*580 PIXELS . AFFICHAGE TOUS FORMATS 12 ET 24 BITS. INTERFACE AREXX. PAINTER ET LOGICIEL D'ANIMATION .....2390 F
AVIDEO 24 : 16 MILLIONS DE COULEURS REELLES EN HI-RES (768*580 PIXELS). DOUBLE BUFFER 12 BITS POUR ANIMATIONS. QUALITE BROADCAST.....3990 F

MEMOIRES COMPOSANTS
MEMOIRE (256Kb*4 ou 1Mb*4) leMo.....500 F
SupAgnus....520 F Rom1.3.....250 F 8520.....150 F
Autres composants et mémoires nous consulter
PROMO POUR AMIGA 500 :
Extens. mémoire 512 Ko (sans horloge).....280 F
Extens. mémoire 512 Ko (avec horloge).....310 F

PERIPHERIQUES
Lecteur interne 3"1/2 pour A500.....530 F
Lecteur interne 3"1/2 pour A2000.....650 F
DD (seul) SCSI Seagate, 20 Mo, 28 ms.....1090 F
DD (seul) SCSI Quantum, 52 Mo, 11-17ms....2190 F
DD (seul) SCSI Quantum, 105 Mo, 11-17 ms.3690 F
Périphériques COMMODORE nous consulter

Tous nos prix sont TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti un an sauf disques durs. Frais de port 60 F sauf machines (nous consulter)

NOM_____ ADRESSE_____
CODE POSTAL _____ VILLE_____

Désignation	Qté	Prix	Montant
		frais de port	
Règlement par chèque à la commande		TOTAL	

ou en contre-remboursement
par carte bleue N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date de validité |_|_| |_|_|

DATE SIGNATURE

PETITES ANNONCES
Gratuites pour les particuliers

Vds extension mémoire 8UP avec 2Mo (extensible à 8Mo) installé pour Amiga 2000. Garantie encore 9 mois: 1100FF. Demander Jean-Christophe. Tel: 16.1.30 54 56 39.

Vds A2000B + 1084 + drive externe + GVP A3001 + HD Quantum 40Mo + contrôleur SCSI GVP série II 40Mo + Deskjet + Amigatex + Sculpt + Sampler + 300 Softo + lot Devpac & Amos & Lattice 3.0 + lot ouvrages Amiga (la Bible, le livre du lecteur, ...) + lot Anews & collection Comrev complète. Le tout en excellent état . 25000FF. Possibilité vente éléments séparés. Contacter (après 19H) J.C. au: 67 65 09 07.

Vds Amiga 2000 + 1084 + 2 drives 3'1/2 internes + digitaliseur de sons + carte PC XT + 5'1/4 + 150 disks + docs. Prix 7000FF; contacter Cyril au 45 94 13 41.

Vds TurboPrint Professional 3.0:600FF BlitzBasic: 600FF; Professional-Page 2.0: 1800FF. Tel: 63 58 49 00.

Diffuse Démos et Utils sur Amiga. Liste contre enveloppe timbrée. Très rapide et sérieux. Echanges possibles. A.M.S., 2 rue Wagner 67000 Strasbourg.

Vds Genlock GST30 pour Amiga: 1000FF. Tel Patrice 43 73 24 08.

Vds Amiga 2000B + 2 lecteurs internes + scanner à plat PrintTechnik + Log originaux (DPaintIII, Photo Lab, Vidéo IV, DGPaint, SculptAnim IV) + livres. Le tout 7000FF. Tel 34 70 94 39 après 20H. Dirick Jean-Marc.

Vds Amiga 500 + ext. mémoire 512Ko + lecteur 3'1/2 externe + moniteur 1084 + Joystick, livres, revues, disks... Prix: 5500FF. Contacter Eric au 39 91 56 30. (Val d'Oise).

Vds Amiga 2000B péritel garanti jusqu'en juin 1992 (val. 5500FF), 22 logiciels utilitaires 3 langages, 2 traitements de texte, 6 logiciels de musique et d'autres (Val. 8330FF), le tout 8000FF. Scanner à main Golden Image très peu servi (val. 1990FF) comme neuf: 1300FF. Tel 42 76 32 01 Jean-Marc (HB).

Vds pour Amiga: Lecteur disk 3'1/2: 55OFF, ext. mémoire 512K (horloge): 300FF, imprimante Star LCIO: 950FF, Digitaliseur d'image Vidi Amiga: 850FF et 50 disks 3'1/2 HD (1,5Mo): 600FF. David: 48 94 57 67.

A vendre: Amiga 500 (Kickstart 1.3, Workbench 1.3) + Extension mémoire 512Ko + Lecteur de disquettes externes 880Ko + Ecran couleur Philips 8832 + Souris Opto-Mécanique Golden Image + Joystick Pro5000 + Logiciels (Speedball, IK+, F29-Retaliator, Infestation). Prix: 4300FF. Contacter Christian au 34 89 34 44 (après 18H ou le week-end).

A vendre: Synthétiseur Yamaha SY-22 (acheté décembre 90) + Cables audio, alimentation... + Music X (Logiciel de composition/libraire sur Amiga) + Prise Midi (1 In, 1 Out). Prix: 6000FF. Ou Synthétiseur + cables... = 5400FF, Music X + Prise Midi = 700FF. Contacter Christian au 34 89 34 44 (après 18H ou le week-end).

Vds Amiga 500 1MG, état impeccable avec NBRX logiciels 2000FF à débattre. 16 1 40 33 97 07 après 19H.

Vds A500 + ext 2Mo + A590 et 2Mo +501: 300FF + Joystick + Disks. Matériel très peu servi: 7000FF. Le tout ou au Détail. Tel: 45 97 87 97 après 18H. Demander Lionel.

Vds pour A2000 Kit PC AT A2286 lecteur 5'1/4 1,2Mo + Filecard 30Mo + Port série R5232. Le tout 5000FF. Le soir Tel: 74 29 44 04 Lionel.

Vds pour carte GVP séries II 4 barettes Simms de 1Mo. RAM garantie à vie; 700FF les 2 mégas. Achete Sculpt-Animate 4D V2.09C. Contacter Clement Poline au 39 66 02 66 après 18H.

Vds Amiga 500 Starter kit (janvier 1990) + ext 512k avec horloge + Pack logiciels bureautiques Commodore: Prowrite, Superbase, Maxiplan 500 (manuels et programmes en français). Le tout: 3800FF. Prix catalogue: 3790 + 2990 = 6780FF. Demander Alexandre au 64 27 68 69.

Auteur vend "The Ripping Yarns 3". Disquette contenant près de 350 astuces pour les jeux sur Amiga, acessibles grace aux fabuleux éditeur de texte AZ. Avec un éditeur de secteur sur ce même disk. Un des best-sellers du domaine public. Prix: 15FF la disquette. Envoyez le chèque à : Pierre-Marie Pelé; Groupe Scolaire Pasteur, rue Pasteur, 92500 Rueil-Malmaison.

Stage d'infographie: initiation à Deluxe Paint III dessin et animation sur Amiga. Samedi 14 et 21 décembre 91 de 9H30 à 17H. 1500FF. 5 stagiaires maximum. Ecole d'arts plastiques- 10 bis rue de Seine 75006 Paris. Tel: 43 54 23 14.

Vds Amiga 3000UX 25Mhz, DD105Mo, 5Mo RAM, 2Mo Chip. Unité centrale + clavier + souris 3 boutons.08/91 = 15000FF. Tel 46 84 96 35 (HB).

Vds A 501 (512 + horloge) 390FF avec 1 original. Vds imprimante vidéo PAL/SECAM/NTSC, 16 gris, Valeur 10000FF, vendu 4000FF. A discuter. Contacter Eric au Mans. Tel 43 72 00 39.

Vds Amiga 1000. Prix: 1500FF, imprimante matricielle Facit 45/13:1000FF. Coriine Reanud 97 rue St Antoine 75004 Paris. Tel: 42 78 23 35.

Avez-vous gagné 68030?
UNE CARTE

Nous remercions les lecteurs qui ont déjà répondu au questionnaire proposé par *AmigaNews* en collaboration avec CATS (Commodore Applications and Technical Support) dans le numéro 39. Vous avez jusqu'à la fin du mois de Novembre pour accomplir cette petite tâche qui va nous aider à mieux répondre à vos besoins.

Et n'oubliez pas que fin Novembre un huissier désignera les heureux élus qui se verront remettre: pour le premier tiré, une carte COMBO 22MHz de GVP ou UN DISQUE DUR HD500 gonflé de GVP, et pour les autres dix abonnements à *AmigaNews*.

CHOISISSEZ UN SPECIALISTE

AMIGA 3000
A 3000 E 25 Mhz (multisynch, 2 Mo Dur 40 Mo) 22 990
A 3000 UNIX* 25 Mhz (5 Mo Dur 100 Mo) 23 500
*Unix clavier qwerty

AMIGA 2000
Carte Flicker Fixer + Multisyncro (1950) 5 490
68030/68882/25 Mhz +2Mo 32 bits 5 490

PROMO GVP
52 Mo Quantum HCD+ 3 690
avec 2 Mo 4 590
105 Mo Quantum HCD+ 5 990

A 500 plus 2990
1 Mo CHIP ext. 2 SYSTEME 2.0
A 2000 5290
option 20 Mo 1 100 autoboot 1 350

Compatibles COMMODORE
PC20 dur 20M° VGA Mono 4490F
DT286 dur40M°VGA Mono 6490F

NEWS GVP :
COMBO 68 030
+1 Mo (ext 13) 7 990
+52 Mo Quantum 9 990

AMIGA 500
GVP HD 52 Mo/2 Mo 5 890
A590 : Dur 20Mo + 2 Mo 3 690
Ext. 512 Ko + Horloge 380
Lecteur 3.5 externe 590
Ext. 1.5 Mo/1 Mo chip 990
Promo : ext. 512 Ko + Drive 850

RAM et D. DUR
pour A 590 les 512 Ko 250
pour carte A 2058 les 2 Mo 890
pour A 3000 (ext 16) 4 Mo Static column 2 990

Dur : 1.2 Giga 27 800
700 Mo 19 900
Amovible Syquest : interne 3 990
externe 4 990
CD ROM : interne 5 900
externe 6 500
CARTE XT A 2000 1 690
MPS 1270 1 790
HOME VIDEO KIT 3 500
A VIDEO 12 BITS 2 390
24 BITS 3 990

LOGICIELS
CIS = Assistance upgrade
Deluxe Paint IV 990
Upgrade 500
Broadcast Titler 2 950
Upgrade 490
Scala 2 950
Digiview IV 1 495
Page Setter II 990
Quaterback 4 490
Quaterback tools 690
Dos 2 Dos 990

PIECES DETACHEES
INFOLOGS = Revendeurs Agréé Maintenance
Lecteur A 2000 650
Alim A 2000 1 490
Clavier A 2000 990
Lecteur A 500 499
Alim A 500 680
Clavier A 500 410
Agnus 1Mo chip 520
Kickstart 1.3 199
LP 52 Quantum 2 790
LP 105 Quantum 4 390

Disquettes
Les 10 30
Les 100 290
Les 500 1400

CDTV 6290 F

Genius Tablet Amiga !!! 2990

INFOLOGS
205,Rue St Pierre 13005 MARSEILLE 91 47 01 79

Document réalisé sur Amiga 3000 et Professional Page

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.75$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, chèque visé ou carte Visa à
Probace, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières Ouest, Québec G8Y 5G8

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SOURCES DE DP

Nouvelle Rubrique Gratuit

Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts (Associations à but non lucratif seulement)

ATTILA Graphismes, Musics, Samples, Utilitaires, Modules, Demos, Megademos, Radio-Am ateurs, Fred-Fish ; 15F la disquette frais de port compris + 1 gratis par tranche de 10 Catalogue sur disquette contre 10F. **ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX**

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

LOAD'N'ENJOY, musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Prix: à partir de 10F disquette comprise. Envoyer 4F pour cataloque. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

COMMODEXPLORER / CORSAIRE PRODUCTION. Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) 15 à 20FF la disquette. Recherche créateur vidéo ou animation pour projet Vidéographique. Envoyer 1 timbre à 4FF pour catalogue. Contactez-nous, réponse assurée. A6 La Rocade 91160 Longjumeau.

FREE WORLD DP distribue et produit des DP sur Amiga. Prix de 13F/disquette. Catalogue gratuit contre timbre à 4F. Recherchons également de bonnes créations... N'hesitez pas, écrivez à FREE WORLD, BP 201, 54202 TOUL CEDEX.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

Pour tous les fanatiques de Domaine Public, **ORION DIFFUSION** vous propose des Slides, des MégaDémos, des Musics-disk, des previews, des Fred Fish... Ainsi que des superbes séries "ORION"! De 10 à 20FF, disk compris. Demandez notre catalogue en nous envoyant un timbre à 3,80F. ORION DIFFUSION, BP 262, 59306 Valenciennes Cedex.

CLUBS *(rubrique gratuite)*

FRANCE

17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, tél 33-53-88-07
50 St Lô 16/32 micro, La Heuperie 50000 St Lô tél 33-57-59-57
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-33-07.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB AMIGA, Maison des Elèves de Télécom, 212 r de Tolbiac 75013 Paris
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

BELGIQUE

1160 CLUB EUROPEEN AMIGA Drève de Nivelles 178/1, 1160 Bruxelles XVI. Tél 322:673.74.05, BBS 322/672.36.65 V21-V22-V22b 8n1, FAX 322/673-74-05.
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

Les anciens numéros sont disponibles chez:

France

13 **Infologs** 41 bd Baille 13006 Marseille
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 **Softone**, 423 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse

10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Dynamic Computer** r Gutenberg 5 Genève
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

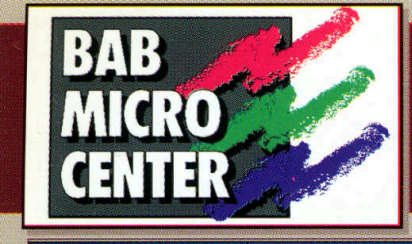
Québec

Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Info Plus 656 Niverville, Trois Rivières G9A2A4

AmigaNews - abonnement

Abonnement d'un an (12 numéros).....240F
Pour l'étranger (tous pays).....295F (Avion 430F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon quantité):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro.....**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.



Téléphone : 59.59.39.65
36-15 Code BAB MICRO
7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE

DISQUES DURS GVP A2000

HCD + 0 Ko	1 990 F
HCD + 2 Mo	2 890 F
HCD + 52Q-0	3 690 F
HCD + 52Q-2	4 590 F
HCD + 105Q-0	5 990 F
HCD + 105Q-2	6 890 F
HCD + 200MX-0	11 990 F
HCD + 200MX-2	12 890 F
RICOH 5500 AMOV.	8 990 F
PAPSTORE 150 INT.	7 690 F
OPTO 650 SCSI	29 990 F

DD ARCHOS POUR A2000

ADD 2000 sans disque	1 960 F
ST125N-0 / 20 Mo	2 890 F
Q52S / 52 Mo	3 800 F
Q105S / 105 Mo	6 290 F
M2622S / 330 Mo	12 900 F
M2624S / 520 MO	16 450 F
M 2266S / 1.2 Go	26 600 F

DD DATAFLYER POUR A2000

DATAFLYER 45 Mo	3 250 F
DATAFLYER 52Q	3 790 F
DATAFLYER 105Q	5 690 F
DATAFL. RAM-CARD	950 F

DD TRUMPCARD POUR A2000

TRUMPCARD PRO	1 650 F
TRUMP. PRO 52Q	4 550 F
TRUMP. PRO 105Q	7 390 F
TRUMP. PRO 210Q	10 390 F
TRUMPCARD A2000	1 150 F
TRUMPCARD 45 F	3 650 F
TRUMPCARD 52Q	3 990 F
TRUMPCARD 105Q	5 890 F

DD GRANDSLAM A2000

Contrôl. multifonctions	2 600 F
GS 52 Quantum	5 490 F
GS 105 Quantum	7 300 F
GS 210 Quantum	11 300 F

DD XETEC POUR A2000

Mini-FastCard SCSI	990 F
CD-ROM interne	5 950 F
CD-ROM externe	6 500 F

DD AMOVIBLES

SYQUEST SQ555 Int.	3 990 F
SYQUEST SQ555 Ext.	5 990 F
SYQUEST 88 Mo Int.	7 990 F
SYQUEST 88 Mo Ext.	8 950 F
CARTOUCHE SQ 400	790 F
CARTOUCHE SQ 800	1 070 F
PPS QIC-TAPE	4 900 F

DISQUES DURS GVP A500

HD552 - 52 Mo Q	4 990 F
HD552 + 2 Mo	5 890 F
HD5105 - 105 Mo Q	6 990 F
HD5105 + 2 Mo	6 990 F

DISQUES DURS ARCHOS A500

ADD 500 Q52S	4 395 F
ADD 500 Q105S	6 495 F
ADD Q52S + 2Mo Ram	5 500 F
ADD Q52S + 4Mo Ram	6 650 F
ADD Q105S + 2Mo	7 650 F
ADD Q105S + 4Mo	8 805 F

AUTRES D. DURS A500

DATAFLYER 45 Mo	4 090 F
DATAFLYER 52 Mo	4 490 F
DATAFLYER 105 Mo	6 390 F
TRUMPCARD Pro 52	5 550 F
TRUMPCARD Pro 105	7 450 F
TRUMPCARD Pro 210	11 390 F
TRUMPCARD 45 F	4 550 F
TRUMPCARD 52Q	4 850 F
TRUMPCARD 105Q	6 750 F
COMMODORE A590	2 990 F
CBM A590 + 2 Mo	3 980 F

DISQUES DURS 3"1/2 SEULS

Seagate 125N-0 20 Mo	1 685 F
Quantum 52LPS	2 990 F
Quantum 105 LPS	4 990 F
Maxtor 200 Mo	10 990 F
Maxtor 340 Mo	16 990 F
Futjitsu 330 Mo	12 900 F
Futjitsu 520 Mo	16 450 F
Futjitsu 1266 Mo	26 600 F

CARTES ACCELERATRICES

GVP 322C	7 990 F
GVP 322C + HD 52	9 990 F
GVP 322C + HD 105	12 490 F
GVP 322C + HD 200	18 490 F
GVP 322C + HD 340	TEL.
GVP 333C	14 990 F
GVP 333C + HD 52	16 990 F
GVP 333C + HD 100	19 490 F
GVP 333C + HD 200	25 490 F
GVP 333C + HD 340	TEL.
GVP A3001-50	16 900 F
GVP A3001-50 + 40	20 900 F
GVP A3001-50 + 80	21 900 F
GVP A3001-50 + 200	27 900 F
GVP A3001-50 + 340	33 900 F
GVP G-FORCE 040	TEL.
CBM 68030-25 2 Mo	5 490 F
CBM 68030-25 4 Mo	7 990 F
Fusion Forthy 68040	21 990 F
PPS 040 /AMIGA 3000	16 500 F
PPS 040-4 Mo /A2000	22 500 F

CARTES ACCELERAT. A500

VXL-030-25	3 495 F
VXL-030-25 68882	6 750 F
VXL-030-25 68882 2 Mo	9 900 F
VXL-030-50-68882 2 Mo	14 900 F

EXTENSIONS MEMOIRE

GVP SimmRAM-2	1 790 F
GVP SimmRAM-4	2 690 F
GVP SimmRAM-6	3 690 F
GVP SimmRAM-8	4 690 F
Ext. A2000 FSG 2 Mo/8	1 490 F
Ext. A2000 FSG 4 Mo/8	2 450 F
Ext. A2000 FSG 6 Mo/8	3 410 F
Ext. A2000 FSG 8 Mo/8	4 370 F
Ext. 512 Ko / A500	305 F
Ext. 512 Ko + horloge	390 F
Ext. 1,5 Mo A500	990 F
Ext. 2 Mo A500	1 290 F
Ext. Golden Image 2Mo	2 490 F

LECTEURS DE DISQUETTES

TEAK 3" 1/2 880 Ko	730 F
TEAK 3" 1/2 1,56 Mo	TEL.
TEAK 5" 1/4 (40/80)	870 F
COMMODORE A1011	890 F
ROCTEC SLIM 3"1/2	750 F
GVP FD 2010 (A2000)	890 F
GVP FD 3010 (A3000)	1 290 F
LECT. INTERNE A1000	1 090 F
ROCTEC MDC 30 3"1/2	650 F
GOLDEN IMAGE 3"1/2	990 F
ROCTEC RF542C 5"1/4	990 F
COMMODORE A2010	890 F
COMMODORE A3010	1 080 F
COMMODORE A3015	1 280 F
KIT 3"1/2 1.44 AT2286	790 F
C2010 3"1/2 INT A500	590 F

MONITEURS

COMMODORE 1083S	2 290 F
COMMODORE 1084S	2 490 F
COMMODORE 2024	4 490 F
CBM 1950MS + A2320	5 990 F
NEC 3D	5 700 F
NEC 4D	9 990 F
NEC 5D	16 990 F
MULTISYNC. A.O.C.	3 690 F
VISTO A14 CM	2 500 F

SCANNERS

HANDSCAN 105	1 690 F
GOLDEN IMAGE	1 990 F
HANDY SCANNER 10	2 990 F
PRINT TECHNIK PRO	9 490 F
SHARP JX 100	9 750 F
SHARP JX 300	TEL.
SHARP JX 450	TEL.
EPSON ES300C	22 990 F

CARTES D'EMULATION PC

Commodore A2088 XT	TEL.
Commodore A2286 AT	4 990 F
KCS POWER-BOARD 2.0	2 480 F
AT-Once A500	TEL.

GENLOCKS INSTITUTIONNELS

COMMODORE A2300	1 590 F
HOME VIDEO KIT	4 490 F
HOME VIDEO KIT DGV	5 990 F
GST 40A PAL	2 290 F
GST 40A YC	2 480 F
GST 40A SECAM GOLD	3 290 F
GST 3000 YC/RVB/PAL	2 280 F
GST GOLD SPLITTER	5 500 F
GST GOLD PRO	7 600 F
NERIKI DESKTOP	11 690 F

GENLOCKS PRO.

GST 2500	18 500 F
VidéoMaster	11 990 F
VidéoMaster + DGV	12 990 F
MAGNI-PRO	17 500 F
NERIKI Image Master	19 990 F

TRANSCODEURS

MODULATEUR A520	190 F
MultiTranscodeur MT8	2 250 F
TS 20 PAL/SECAM	990 F
TS 24 PAL,YC/SECAM,YC	1 380 F
TS 30 SECAM/PAL	1 130 F
TS 40 TRSP PAL/SECAM	1 400 F
COMMODORE A2032	890 F

PERIPHERIQUES VIDEO

MIX IMAGES SATV	7 360 F
IMX 10 SATV	4 950 F
GEN 100 SATV	3 030 F
CP 10 SATV	1 380 F
CS 10 SATV	1 380 F
CP AMIGA SATV	480 F
VIDEOPILOT V310	10 400 F
INTERFACE BTF	2 500 F

DIGITALISATION

DIGI-TIGER 2	2 950 F
Filtre DG40	1 620 F
Filtre DG GOLD-YC	2 950 F
Frame Grabber PPS	5 490 F

CARTES GRAPHIQUES

SPACE-ART VD2001	16 000 F
COLORBURST	7 990 F
HAM-E	3 250 F
HAM-E PLUS	4 750 F
A-VIDEO 12 BITS	2 390 F
A-VIDEO 24 BITS	3 990 F
HARLEQUIN 1500	22 290 F
HARLEQUIN 2000	24 370 F
HARLEQUIN 3000	28 400 F
HARLEQUIN 4000	29 400 F
FLICKER FIXER	1 600 F
CBM VDE A2320	1 990 F
VISION 24 GVP	23 600 F

VIDEODISQUES (AmigaVision)

SONY LDP 3300 D	13 420 F
SONY LDP 1550	14 620 F
SONY LDP 1600	18 000 F

CARTES DIVERSES

ICD AD-SPEED A500	2 250 F
MODEM DATALINK	1 890 F
MODEM DATALINK/FAX	2 280 F
IVS PRINTERFACE	1 050 F
IVS SOURCER	920 F
X-POWER A500	870 F
X-POWER A2000	930 F
MULTI-SERIE A2232	1 990 F
DOUBLE TALK A2000	3 950 F
DOUBLE TALK A500	4 200 F

PIECES DETACHEES

FAT AGNUS 8372A	690 F
DENISE H/B 8362	280 F
SUPER DENISE 8373	TEL.
PAULA CHIP 8364	400 F
CIA CHIP 8520A	140 F
1.3 ROM KICKSTART	270 F
1.2 ROM KICKSTART	270 F
2.0 ROM KICKSTART	TEL.
GARY CHIP 5719	180 F

ACCESSOIRES

MOUSE/JOYSTICK	155 F
SNAPPERBOX	295 F
SOURIS OPT. GI	490 F
SOURIS MEC GI	199 F
BOOT-DF0/DF1	125 F
BOOT-DF0/DF2	125 F
CHANGE KICK	290 F

GRAPHISME

3D PRO 1.4	2 700 F
3D PRO 2.0	3 700 F
CALIGARI F. BROAD.	29 490 F
DELUXE PAINT III	790 F
DELUXE PAINT IV	890 F
DELUXE VIDEO III	850 F
DEMO MAKER	395 F
DESIGN-WORKS	790 F
DIGIPAINT III	890 F
DIGIVIEW 4.0	1 490 F
IMAGINE	2 690 F
RASTERLINK	1 690 F
MIXATOR	3 650 F
PRO-DRAW 2.0	1 190 F
REAL 3D PRO-TURBO	4 400 F
REAL 3D LIGHT 1.4	1 500 F
ULTRA-DESIGN	1 990 F
VOLUMM 4D JUNIOR	450 F
VOLUMM 4D PRO	2 350 F

GRAPHISME 24 BITS

T.A.D. PROFESSIONAL	1 690 F
TV PAINT HARLEQUIN	9 400 F
TV PAINT AVIDEO	2 500 F
TV DISPLAY	790 F

MULTIMEDIA

AGFX PLAY	990 F
AMIGAVISION	1 290 F
CAN-DO 1.5	1 020 F
ELAN PERFORMER 2	990 F
INTERACTIVE SHOW	1 490 F
SCALA 1.1 VF	2 950 F
THE DIRECTOR 2.0	TEL.
TV TOOLS CREATOR	11 860 F
TV TOOLS PLAYER	2 960 F
TV TOOLS 16 Mio	2 960 F

VIDEO

BROADCAST TITLER 2	2 950 F
BT2 FONTPACK # 1	1 390 F
FARMER 1.0	4 600 F
PROTITLER 2.0	1 490 F
VIDEO TOOLS ON TAP	1 490 F

BUREAUTIQUE

ADVANTAGE	1 290 F
PAGE SETTER 2.0 F	990 F
EXCELLENCE 2.0	1 790 F
FLOW 3.0	590 F
HOME OFFICE KIT	990 F
MAXIPLAN PLUS	790 F
PRO-PAGE 2.0	2 490 F
PROWRITE 3.1	990 F
PPAGE 2 + PDRAW 2	2 990 F
QUICK-WRITE	490 F
AMIGA BUSINESS PACK	990 F
PAGE STREAM LIGHT	1 790 F
PAGE STREAM 2.1	3 490 F
SUPERBASE 4	2 990 F

LOGICIELS DE MUSIQUE

DIGITAL SOUND STUDIO	990 F
TRACK 24	500 F
MIDI CONNECTOR	350 F
REAL TIME S.P.	490 F
PERFECT SOUND 3	790 F
INTERFACE MIDI 2	510 F
AUDIO DIGIT. STEREO	495 F
A.M.A.S.	1 090 F
SOUND TRAP III	290 F
BIG BAND	1 590 F
PRO 24 AMIGA	2 690 F
MASTER SOUND	450 F
QUARTET	590 F
SONIX 2.0 F	490 F
STUDIO 24	1 490 F
MUSIC MASTER	390 F
BARS & PIPES PRO	3 200 F
INTERNAL SOUND KIT	430 F
MUSIC BOX A	430 F
MUSIC BOX B	430 F
MULTIMEDIA KIT	430 F
RULES FOR TOOLS	430 F
CREATIVITY PACK	560 F
PROSTUDIO PACK	560 F
INTERF. MIDI/SMPTE	2 700 F

LOGICIELS DIVERS

AMOS	490 F
AMOS 3D	390 F
AMOS COMPILATEUR	295 F
COMPTE CHEQUE	249 F
DEVPAC 2	990 F
DISCOSCOPIE 3	450 F
DOS TO DOS	440 F
GFA BASIC	650 F
GFA BASIC COMPIL.	395 F
PROFIL	490 F
QUATERBACK 4.0	580 F
QUATERBACK TOOLS	650 F
DISK MASTER 1.4	290 F

IMPRIMANTES

CBM MPS 1270	1 990 F
CANON BJ10e	2 990 F
CITIZEN 124 D	1 990 F
CITIZEN SWIFT 24 C	3 290 F
TEXAS INSTR. PS	17 790 F
CBM MPS 1500 C	1 990 F
STAR LC 200	3 200 F
HP PAINTJET COUL.	11 200 F

LIVRES AMIGA

HARDW.REF.MANUAL	195 F
INCLUDES/AUTODOCS	249 F
LIBR. & DEVICES	279 F
BIEN DEB/ LANG. M.	129 F
BIEN DEB/ AMIGA	149 F
LIVRE AMIGA BASIC	149 F
LIVRE AM. BASIC + D7	249 F
LIVRE DE LA MUSIQUE	199 F
LIVRE DE LA VIDEO	195 F
LIVRE DE DPAINT III	145 F
MEILLEURS DOMPUBS	125 F
MEILLEURS JEUX	125 F
LIVRE/ IMPRIMANTES	299 F
BIBLE AMIGA	340 F
BIBLE AMIGA + D7	399 F
TRUCS ET ASTUCES 2	129 F
TRUCS/ASTUCES + D7	229 F

CARTE GRAPHIQUE A-VIDEO 12 BITS
LOGICIEL MULTIMEDIA OPERA
AVIDEO PAINTER
LOGICIEL TV DISPLAY
2390 F TTC

CARTE ACCELERATRICE A500
VXL MICROBOTICS
68030 de 25 à 50 MHz
A partir de **3 495 F**

DISQUE DUR A500
GVP HD-552
52 Mo Quantum
0 Ko RAM extensible à 8 Mo
4 990 F

EXTENSION MEMOIRE
2 Mo pour A500
1 290 F

PAGE SETTER 2.0 F
GOLD DISK
Version Française
1 190 F

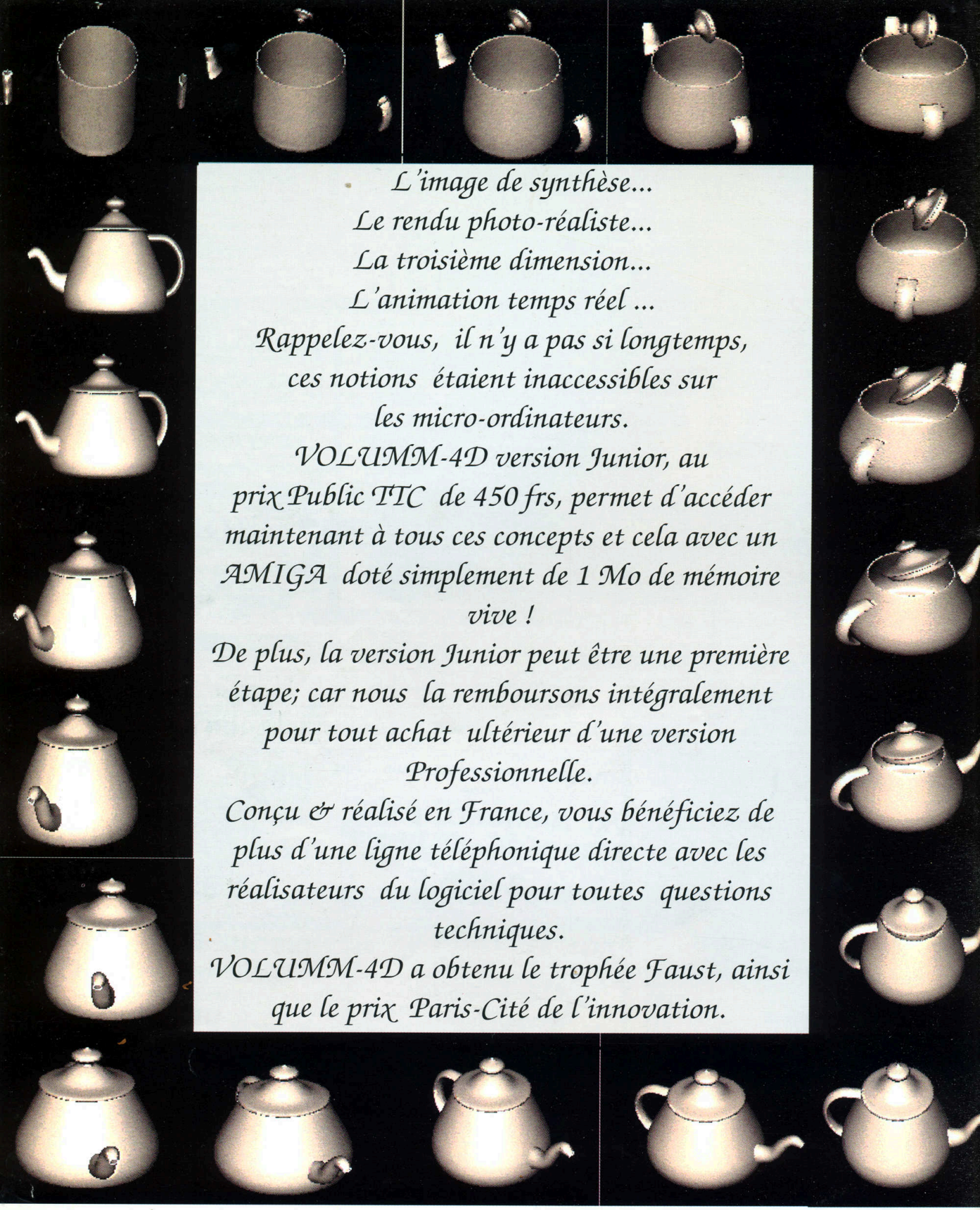
DISQUE DUR A500
GVP HD-5105
105 Mo Quantum
6 990 F

LIVRAISON SOUS 48 HEURES EN FRANCE METROPOLITAINE*

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : BAB MICRO-CENTER - 7, RUE DE COURSIC - 64100 BAYONNE - Tél. : 59.59.39.65

ADRESSE		Désignation	Prix	Quantite	Montant
Nom/Prénom					
Adresse					
Code Postal/Ville					
REGLEMENT JOINT					
Mandat	Chèque				
C. Bleue	C. Aurore				
Carte bleue ou Carte Aurore (N° et date d'expiration)		Montant Total			
		Frais de port (Logiciels : 35 F / Matériel : 70 F)			
Signature		TOTAL A PAYER			

* Si article disponible sur stock. Tous les prix sont donnés à titre indicatif et révisables à tout moment et sans préavis. Tous les prix indiqués sont exprimés toutes taxes comprises



L'image de synthèse...
Le rendu photo-réaliste...
La troisième dimension...
L'animation temps réel ...

Rappelez-vous, il n'y a pas si longtemps, ces notions étaient inaccessibles sur les micro-ordinateurs.

VOLUMM-4D version Junior, au prix Public TTC de 450 frs, permet d'accéder maintenant à tous ces concepts et cela avec un AMIGA doté simplement de 1 Mo de mémoire vive !

De plus, la version Junior peut être une première étape; car nous la remboursons intégralement pour tout achat ultérieur d'une version Professionnelle.

Conçu & réalisé en France, vous bénéficiez de plus d'une ligne téléphonique directe avec les réalisateurs du logiciel pour toutes questions techniques.

VOLUMM-4D a obtenu le trophée Faust, ainsi que le prix Paris-Cité de l'innovation.

VOLUMM sarl - 30 rue Pharaon - 31000 -TOULOUSE - tel. 61.53.36.09

Je souhaite recevoir VOLUMM-4D JR contre la somme de 450 frs., chèque à l'ordre de VOLUMM ci-joint.
Je souhaite recevoir les disquettes démo & animation contre la somme de 40 frs. chèque à l'ordre de VOLUMM ci-joint.
Je souhaite recevoir une documentation surVOLUMM-4D

NOM : .....
ADR.: .....
VILLE : .....
C. POST. : .....

VOLUMM-4D *PRO* v.2.1

Depuis longtemps déjà cette image flottait dans ma tête, une sorte d'impression vague qui réapparaissait régulièrement dans mes songes... Le besoin alors de pouvoir représenter mes idées, mes rêves, bref, de pouvoir créer sans me préoccuper de la technique du dessin est devenu impérieux...

Alors, Volumm-4d est apparu sur l'Amiga...

Depuis, nous ne nous séparons plus tous les trois, et nous oeuvrons de concert pour qu'enfin l'expression de mes rêves devienne réalité.

Volumm-4d "Pro" est interfacé avec la carte HAM-E & les cartes AVIDEO 12 & 24.
Volumm-4d version professionnelle coûte 2.450 frs. TTC, avec 1 an de release gratuite (3 minimum). Une facture est retournée avec le package pour une commande par correspondance.

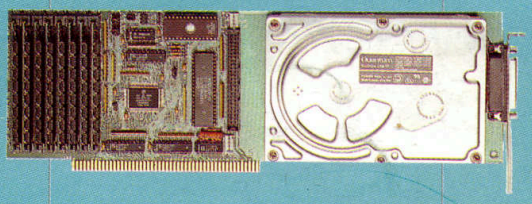
VOLUMM sarl - 30 rue Pharaon - 31000 -TOULOUSE - tel. 61.53.36.09

- ☐ Je souhaite recevoir VOLUMM-4D PRO contre la somme de 2.450 frs., chèque à l'ordre de VOLUMM ci-joint.
- ☐ Je souhaite recevoir les disquettes démo & animation contre la somme de 40 frs. chèque à l'ordre de VOLUMM ci-joint.
- ☐ Je souhaite recevoir une documentation surVOLUMM-4D

NOM : .....
ADR.: .....
VILLE :.....
C. POST. : .....

CONFLIT DE GENERATIONS.

Les ordinateurs, même l'Amiga 2000, ne sont pas à l'abri du fossé des générations.



HCD+52Q*-0Ko :
3690 Frs TTC
HCD+52Q*-2Mo :
4590 Frs TTC

GARANTIE 2 ANS CIS

HCD PLUS

Chez GVP, quand on propose les derniers modèles de disques durs, on apporte les nouveautés techniques pour les exploiter à fond.

La HCD+ Serie II gère 7 unités SCSI et peut recevoir 8 Mo de mémoire.

Grâce au D.P.R.C., les données sont transférées directement entre la mémoire et le disque.

Cette conception D.M.A. est une extension logique du système Amiga et favorise le multitâche. Résultat : 5 Mo de taux de tranfert possible !. Largement de quoi exploiter les futures générations de disques.

Contactez votre revendeur CIS-GVP.

* disque dur 52 Mo **Quantum** 11ms, autres modèles disponibles : HCD+105Q, HCD+200Q.

ACISTANCE Technique

GVP
GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

CIS

Distributeur exclusif GVP pour la France :
14, Avenue HERTZ ● EUROPARC ● 33600 PESSAC
Tel : (16) 56 363 441 ● Fax : (16) 56 362 846

Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc. COMBO et GVP sont des marques déposées de Great Valley Products Inc.